THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年 9月 1日発行(毎月 2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第17号通巻78号 昭和61年 7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

HIPPON!

Vol.17
1989.9.1
260 税込 YEN

MOTHER
完全必勝ガイド

●最新情報第2弾!!
スーパーファミコン



●最新ゲーム徹底紹介!!
激闘プロレス
マハラジャ
ロボコップ
武田信玄2
サンダーバード
ファミコンレーサーミニ四駆
ジャパンカップ
マルサの女
キャプテンED
中華大仙
明治維新

●好評連載中
PCエンジンクラブ
セガ・メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ
ウィザードリィ友の会
初級COM用語入門講座

ドラゴンクエストIV最新情報!!

KONAMI

楽しさピクピク、

この際、ややこしいことは申しません。
ナンダコリャの爆笑キャラが
さすがツインビー、



3つの機能で、もっと楽しくなったツインビー。

❶ステージセレクト機能、搭載
5ステージあるうち、4ステージまでは順序を自由に組み替えられるのだ。その日の気分しだいで、攻めてくれ。

❷残機数設定機能、搭載
自機の数が10機まで、自由に設定できる。いたれりつくせりとは、このことだ。

❸難易度調節機能、搭載
ゲームの難易度が2段階に切り替えられる。初心者もマニアもドンとこい！の頼もしさなのだ。

9月29日発売 ファミコンカセット 5,500円
※表示価格には消費税は含まれません。

コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は <関西地区>06-334-0399 <北海道地区>011-851-3000 <東北地区>青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000
コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号



ツインビー3。
ルールは簡単、中身は過激。
ゾクゾク登場。
限度を知らないオカシサです。
これこそ天下ゴメンのシューティングだい。
FESPIC KOBE'89
うおーっ
ツインビー3
ポコポコ大魔王
TM
© KONAMI 1989

Vol.17/9月1日号 ●もくじ

初心者も何から何までわかってしまうハイパーコラム26本！

スーパーファミコンA to Z ·14

発売まであと1年。遠くにいっちゃったぁー。でもね。話題の中心はスーパーファミコン、キミだ!!
知っているつもりの「ドラゴンクエスト」も読んでみるとまだまだ知らなかったことがいっぱい！

MOTHER ··················49

発売されて実際にプレイしてみると、やっぱりアドバイスが必要になるもの…

HOT GAME SCANNER ●ホットゲームスキャナー●最新ソフト徹底紹介

激闘プロレス ··················18

スポース平和党だって議席を獲得したんですもの。プロレスは今年のトレンド。

マハラジャ ··················22

ディスコの藩王、成田兄弟を主人公にしたゲームではありません。インドを舞台にしたAVG&RPG。

ロボコップ ··················26

スーパーサイボーグのおまわりさん。メチャ強いんですが、目ン玉つながりのおまわりさんでもあります。

キャプテンED ··················30

いろんなゲーム要素がミックスされたシューティングゲーム。時は江戸時代で舞台は宇宙という不思議設定。

武田信玄2 ··················32

発売を直前に控えた「武田信玄2」。今回は3種類のイベントの解説他、役立つアドバイスがいっぱい。

レーサーミニ四駆ジャパンカップ ······36

日本全国の小学生に一大ブームを巻き起こしたミニ四駆。ファミコンでもブーム巻き起こるか!?

マルサの女 ··················38

なぜか今、NYで映画の「マルサの女」が大人気なんだってさ。悪の摘発の爽快感は洋の東西を問わず！

サンダーバード ··················40

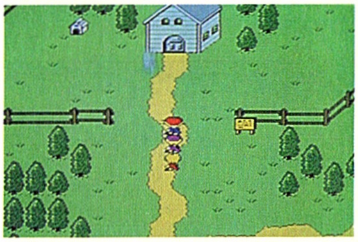
みんな知らないだろうけど、サンダーバードって昔、すごい人気だったんだ。

中華大仙 ··················42

ギョーザは飛んでくる、麻雀牌は飛んでくるで中華風っつーか何ていうかの横スクロールシューティング。

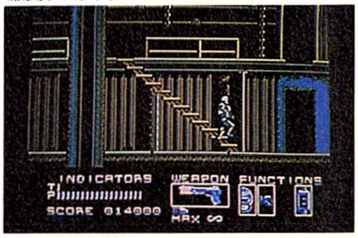
明治維新 ··················44

歴史SLG&AVGですが決して堅苦しいゲームではありません。


マザー

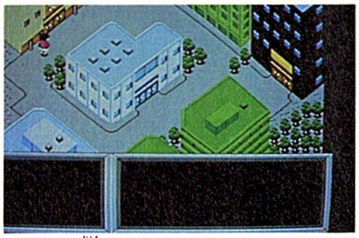


激闘プロレス



ロボコップ


キャプテンED


マルサの女



明治維新

NEW SOFT STREET

94 スクウェアのトム・ソーヤ
95 スーパーラグビー
96 ソフトボール天国
97 落っことしパズルとんじゃん
98 ヴィナス戦記
99 リュッター
ドスコイ大相撲
100 ドラゴンボール3
ファミコン地獄耳
100 ドラゴンボール3
ファミコン地獄耳
101 USAプロバスケットボール
パワードリフト
コズミックファンタジー
ヘビーユニット

バグボーイクラブ ……57

アナタの知らない大ワザのオンパレード。お笑いや夏真っ盛りのさとみちゃん付き。

●セガ・メガドライブクラブ
スーパーハイドライド/尾崎直道のスーパーマスターズ他 ……68
●PCエンジンクラブ
ブレイクイン/F-1ドリーム/モンスターレア他 ……74
●ゲームボーイクラブ
ミッキーマウス/北斗の拳 凄絶十番勝負/魔界塔士SAGA ……84

イラストストーリー | アリスの電脳遊園地 ……80

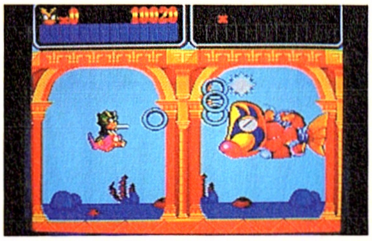
童話と未来のドッキング。品川るみ描く不思議な世界へあなたを御招待。

ドラゴンクエストIVジャーナル ……10
ドラゴンクエストIVマスターズクラブ・誌上RPG ……12
ウィザードリィ友の会 ……48
パズル天国 ……86
ファミコンフリートーク ……87
連載コラムランド | 怪物博物館/ホラーは踊る ……90
亀松&みそのハードデイズナイト ……91
初級COM.用語入門講座 ……92

FAM-COM NEWS STATION

HIT CHART ●読者が選んだほしいソフト/おもちゃ店売れ筋/パソコンゲーム/アーケードゲーム ……4
SOFT SCRAMBLE ……6
INFORMATION ……7
COMPUTER GAMES TODAY ……8

プレゼントのお知らせ……88 新作スケジュール表……102 必勝本カレンダー……104



モンスターレア



尾崎直道のスーパーマスターズ

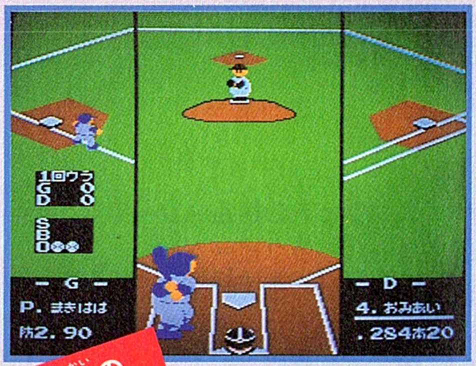
ゲーム別さくいん

F-1ドリーム……76
尾崎直道のスーパーマスターズ……70
オーダイン……78・79
落っことしパズルとんじゃん……97
キャプテンED……30~31
激闘プロレス//……18~21
コズミックファンタジー……101
サンダーバード……40・41
スクウェアのトム・ソーヤ……94
スーパーハイドライド……68・69
スーパーラグビー……95
ソフトボール天国……96
武田信玄2……32~35
中華大仙……42~43
寺尾のどすこい大相撲……99
ドラゴンクエストIV……10~11
ドラゴンボール3……100
パワードリフト……101
ヴィナス戦記……98
ブレイクイン……76
ヘビーユニット……101
北斗の拳・凄絶十番勝負……46
魔界塔士SAGA……47
マザー……49~53
マハラジャ……22~25
マルサの女……38~39
ミッキーマウス……46
明治維新……44~45
モンスターレア……77
USAプロバスケットボール……101
リュッター……99
レーサーミニ四駆ジャパンカップ……36~37
ロボコップ……26~29

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

そろそろ夏休みの宿題が気になる頃でしょーか。絵日記の天気、つけてないでしょー。ま、気にしてもしょーがないので、ここはひとつゲームでも…なんて。



今回の注目ソフト

▲マイナーチェンジっていっても、まだまだ強い、ファミスタ'89。ハリスタと人気を分けています

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.16のアンケート・ハガキより——

さて、ファミコンに続いてPCエンジン、メガ・ドライブそしてゲームボーイとマシンの複数化は今後のゲーム業界にとってどんな意味をもたらすのか、目をはなせない状況となってきました。そんな中で、このコーナーも次号より、さらに詳しく正確なデータでバージョン・アップをはかります。御期待ください。編集部からのお知らせでした。

MOTHER、ファミスタ'89変動なしの今回の結果でした。

MOTHER、ファミスタ'89、ハリ・スタ平成元年版とすでに発売済みのソフトが上位を占めた。発売前のものに強力なソフトが少ないせいか。ウルティマ・聖者への道は、じょじょに人気をあつめつつある。今後の伸びに期待。コナミのミニ四駆、ロボコップがトップ10にくいこんだ。その他では、ドラゴンボール3、北斗の拳3がキャラクターの強さで上位進出をうかがっている。近々、年末もののビッグ・タイトルが発表されることが予想されます。大きな変動はその後になりそう。やや盛りあがりにかけるTOP30。さて、次号はどうなるか？



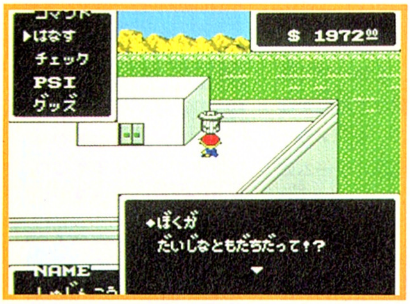
順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	562
2	2	MOTHER	任天堂	283
3	3	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	148
4	6	究極ハリスタ平成元年版	タイトー	125
5	4	ケルナグール	ナムコ	77
6	—	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	69
7	5	コズミックウォーズ	コナミ	52
8	—	レーサーミニ四駆	コナミ	48
9	19	ロボコップ	データイースト	45
10	7	ウィロー	カプコン	42

順位	前回	タイトル	メーカー
11	10	テトリス	BPS
12	—	ドラゴンボール3	バンダイ
13	30	北斗の拳3	東映動画
14	9	天地を喰らう	カプコン
15	16	ツインビー3	コナミ
16	27	イースII	ビクター音楽産業
17	13	クインティ	ナムコ
18	12	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
19	—	甲子園	ケイアミューズメントリース
20	—	武田信玄2	ホットビー
21	—	マハラジャ	サン電子
22	28	究極タイガー	CBSソニー
23	24	激闘プロレス!!	テクモ
24	17	ヘラクレスの栄光II	データイースト
25	—	キャプテン翼II	テクモ
26	23	名門！第三野球部	バンダイ
27	11	ウィザードリィII	アスキー
28	—	双截龍II	テクノスジャパン
29	—	スプラッターハウス	ナムコ
30	14	忍者龍剣伝2	テクモ

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

おもちゃ店売れ筋 TOP 10

永く1位を続けていた任天堂の「スーパーマリオブラザーズ3」も、ようやくランクダウン。変わりに同じく任天堂の「MOTHER」が初登場第1位となりました。今回は初登場ソフトが全部で4つ。どれもがかなりのパワーを有しているため永くランクインを続けるのではないでしょうか。特にナムコの「ケルナグール」。なめらかな動きのキャラクターがくり広げる闘いは一見の価値あり。カプコンの「ウィロー」は手軽に楽しめるアクションRPG。BGMが絶品です。　（迫私主税）



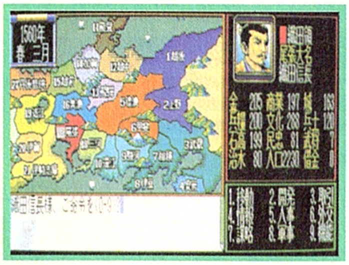
「スーパーマリ3」様を1位から引きずり下ろしたのは「MOTHER」様でした。集計が発売直後だったせいもありますが、この天下はいつまで続くのか!?

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	MOTHER	任天堂
2	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
3	7	ファミスタ'89	ナムコ
4	—	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
5	—	ケルナグール	ナムコ
6	4	新・燃えろ!プロ野球	ジャレコ
7	2	SDガンダム2	新正工業 バンダイ
8	—	ウィロー	カプコン
9	9	ドラゴンスピリット	ナムコ
10	3	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン

パソコンゲーム TOP 10

前回に続いて光栄の大作SLG「信長の野望・戦国群雄伝」が第1位となりました。相変わらずパソコンソフト業界ではSLGが強いようです。システムソフトの「大戦略III」も発売になり、次号では両者の対決が見物といったところでしょうか。第2位は日本テレネットの「ヴァリスII」。PCエンジン版とは違った楽しさがあります。ディスク1枚分の音声合成がウリでしょう。さて、今号の注目ソフトはコンパイルの放つ「ディスクステーション・スペシャル夏休み号」。いきなり3位です。MSX離れが進む業界の光といえます。　（迫私主税）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	1	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC-9800、8800、X1シリーズ
2	—	夢幻戦士ヴァリスII	日本テレネット／PC-8800シリーズ
3	—	DISK STATION 夏休み号	コンパイル／MSX2
4	—	Xak	マイクロキャビン／PC-8800シリーズ
5	3	テトリス	B.P.S.／PC-9800、8800、X1他
6	—	三国志	光栄／PC-9800、8800、X1、FM-77他
7	—	信長の野望 全国版	光栄／PC-9800、8800、X1他
8	—	ラスト ハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-9800、8800、X1他
9	—	おんなのこけーさつたいねぎ戦略	徳間コミュニケーションズ／PC-8800
10	—	ダブルイーグル	アートディンク／PC-9800シリーズ



前回に引き続き、今回も1位「信長の野望 戦国群雄伝」

アーケードゲーム TOP 5

相変わらずセガの「テトリス」がテーブル型の第1位を独走しています。このテトリスの変形である「フラッシュポイント」も発売され（今回はランキング外でしたが）まだまだソ連パワーは衰えません。カプコンの「ウィロー」はFC版とは全く違い、完全なアクションとなっています。ストライダー飛竜の流れを汲んだタイプといえます。アップライト・コクピット型ではほとんど順位の変動はありません。来号あたりからナムコの「ダートフォックス」が登場しそう。　（迫私主税）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	セガ
2	2	ウィロー	カプコン
3	—	クライム・ファイターズ	コナミ
4	3	ギャングウォーズ	SNK
5	5	ワールドスタジアム	ナムコ

アップライト・コクピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーモナコGP	セガ
2	2	ファイナルラップ	ナムコ
3	3	ハード・ドライビング	アタリ・ナムコ
4	4	ウイニングラン	ナムコ
5	6	オペレーション・サンダーボルト	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

いよいよ夏休みもほとんど追い込み。1日中好きなゲームをやりまくれるのもあとほんの10数日。キミはもうこの時期に極めるソフトは決めてあるかな？　まだならどうぞ。

8月18日〜9月1日発売スケジュール

発売日	ソフト名	メーカー
8/21	武田信玄2	ホット・ビイ
25	レーサーミニ四駆	コナミ
25	キャプテンED	CBSソニー
25	ロボコップ	データイースト
25	F1ドリーム	NECアベニュー
31	モンスターレア	ハドソン
9/1	激闘プロレス	テクモ
1	ブラディウルフ	データイースト



■ホット・ビイ　■カセット
■8月21日発売
■¥6800(税抜き)

武田信玄2

昨年発売された歴史SLG「武田信玄」のグレードアップバージョン。前作とは異り、信玄、勝頼の親子二代で全国制覇を成し遂げる。

●前作のグレードアップ版がこの武田信玄2。大きく変わっているのは合戦シーン、画面が4画面と倍増。前作に慣れている人間にはちょっと広い気もする。イベントもいっぱいになって、二世代にわたっての戦いというのもアイデア！　前作が初心者用とすれば、これは中級クラスのゲームといえそう。（RYOII）

●去年は花ざかりだった戦国シミュレーションも、今年はこれ1作のみ。栄枯盛衰なのかしら。さて前作よりいい所は、①セーブ②画面が派手③2世代④オート戦闘など事欠かない。バランスもまあまあ。けど、大河ドラマが終わったせいもあるけど、国盗りゲームに時の勢いがなくなったんじゃない？　（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■コナミ　■カセット
■8月25日発売
■¥5900(税抜き)

レーサーミニ四駆 ジャパンカップ

ボードゲームにミニ四駆の要素を加えてある。ボードゲーム部分でパーツを揃え、レースに望む。予選レースは4回、J・カップを目指す。

●このゲームを十分に楽しむにはミニ四駆のことを知っていなければなりません。例えば自分のミニ四駆に、このパーツを装備できるのかどうかとか、これを装着するとどのような効果があるのかなど。ボードゲーム部分が楽しいだけに、この門戸を閉ざした作り方が惜しいような気がします。（手塚一郎）

●きっとミニ四駆のことを良く知っていればとっても楽しいゲームなんだろうと思う。ボードゲームは、とても良く出来ているし、ミニ四駆のレースシミュレーションも完成度は高いと思う。ただミニ四駆の常識がない人には難しいゲーム。そこらへんのフォローがあれば、もっと良かったのにね。（ハルク）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■CBSソニー　■カセット
■8月25日発売
■¥5900(税抜き)

キャプテンED

パネルを叩いてめくると、アイテムが出現したり、サブゲームへワープしたり。メインステージは極めてシンプルなシューティング。

●色んなゲームの要素が渾然一体となってまじりあっていて、なかなか味のある内容に仕上がってると思う。これっていうインパクトはないし、ジミなんだけど不思議と熱中しちゃうんだよね。ただ、難易度はもっと高く設定してもよかったかも。意外とあっさりクリアできちゃうんだよな。（ニョクマム古橋）

●シューティングとアクションが、見事にドッキングしたゲーム。どちらかというと、ブロックをたたいてアイテムを出すっていうアクションの方がおもしろい気がするんだけど。ボスを倒した後に1人ずつ集める神様の組み合わせによって、色々なハプニングが楽しめるっていうのもベリーグーです。（AYU♥）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



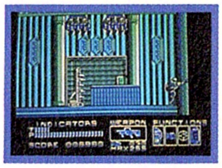
■データイースト　■カセット
■8月25日発売
■¥5800(税抜き)

ロボコップ

映画ロボコップをFCソフト化したアクションゲーム。武器も"オート9""マシンガン""コブラ砲"とハイテック、ロボコップらしい。

●ロボコップは、他のヒーローのような素早く多彩な動きのあるキャラクターじゃないから、ゲームのマイキャラとしては当然アクション性に乏しくなる。どうせなら、デカキャラにして徹底して迫力をつけ、オート9をホルダーにしまうしぐさなどもクローズアップさせれば厚みが出たのに……。（S－MAN）

●アーケード版はけっこう遊んでました。しかーし！ファミコン版はというと、逆に映画の設定にこだわりすぎてる感じ。映画じゃロボコップはジャンプできないからって、そこまで同じやね。もっと彼独特の迫力を出してほしかったです。デモ画面はイイ線いってると思います。コレホント。（りんぱん作山）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

夏休みも半分以上終わってしまいましたね。なんと残りあと2週間弱。どーして休みってこんなに早く日にちがたってしまうんでしょう。残りの休みは前半の休みの反省もかねて、有意義かつ、楽しくすごしましょうね。

EVENT イベント

ウィズキャラバン

「ウィザードリィサマーキャラバン'89」が大阪と名古屋で開催される。

大阪　8月23日(水)12:00～17:00
大阪・阪急ファイブ8Fオレンジルーム。
名古屋　8月25日(金)10:30～17:00
名古屋・三越百貨店栄店5F　ファンフアンパラダイス

当日はウィザードリィ講習会やウィザードリィ関連商品の販売のほかに、「ウィザードリィII鉄人レース」が行われるので近くの人は是非参加してみてね。

WATCH 腕時計

ロックマン腕時計

去年の12月に発売され、「1」同様に人気の高かった「ロックマン2」。まだまだ根強いファンもいっぱいいると思うけど、そんなファンにカプコンより必勝本読者10名に、オリジナルウォッチがプレゼントされます。

時計の色は5色。ロックマンのキャラクターがついていて、ロックマン好きなら是非とも手に入れたいもの。

この時計を欲しい人はハガキに住所、氏名、年令、電話番号と欲しい時計の色を書いて　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5　ファミコン必勝本「ロックマンウォッチプレゼント係」まで送ってね。

応募の〆切は9月1日、当日消印有効です。



色は赤・ピンク・黄色・青・水色の5種類です

ALBUM アルバム

スターコマンド

パソコンゲームで人気の「スターコマンド～暗闇の侵略者～」のミュージックアルバムが発売された。

収録曲は全てすぎやまこういち氏のオリジナル。CD：¥2,812(税抜き)



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

8/18 今回の「名人に挑戦」はテクモの"忍者龍剣伝"。登場するのは辻氏。「最新ソフト情報」はデータイーストの"ヘラクレスの栄光II"、コナミの"レーサーミニ四駆"他。「ファミッ子攻略塾」はバンダイの"美味しんぼ"。

8/25 「名人に挑戦」はカルチャーブレーンの"スーパーチャイニーズ2"。挑戦を受けるのは管野氏。「最新ソフト情報」はタイトーの"中華大仙"、テクモの"激闘プロレス闘魂伝説"他。「ファミッ子攻略塾」はデータイーストの「ロボコップ」。

TELEPHONE CARD テレカ情報局 Vol.3

人気テレカの動向は、社会現象の合わせ鏡のようなものだ。特にアイドル・テレカにその傾向が強い。今回は人気アイドルものを中心に紹介していくのでそのへんを研究してほしい。

中村由真ファン待望の新作が登場！

最近、アイドルのファンクラブがオリジナル・テレカを発行することが多くなっている。これらのカードは、ファンクラブの会員にしか手に入らないということから、プレミアムも付きやすく、注目のジャンルなのだ。過去には中森明菜、うしろ髪ひかれ隊、渡辺満里奈などのファンクラブが、それぞれオリジナル・テレカを発行しているが、このほど中村由真ファンクラブが彼女のカードを発行し、話題を集めている。

ご覧のように素顔の笑顔が可愛い、魅力的なカードに仕上がっている。



中村由真FC〈110-67431〉

▲由真のFC会員向け限定発売カード

あの事件以後もまだまだ明菜は強し！

自殺未遂というショッキングな事件でファンを心配させた明菜だが、彼女のカードはまだまだ強い。かつてキャノン、パイオニア、明治製菜などが発行した販売促進用カードは、なみいる新人アイドルものに混じって、抜群の売れゆきを誇っているのだ。

ここに紹介するのは、オリエント時計のプロモーション・テレカ。事件以来、彼女がCFに登場するのも少なくなってしまったが、オリエント時計のCFは、現在も放映中。明菜の貴重な新作カードということで、評価のほうも上昇中なのだ。



中森明菜オリエント時計〈ホワイト加刷〉

◀エレガントさで女性のファンを増やしている明菜の新作テレカ

今号のGAME CARD…………イマジニア

イメージキャラクターを使った宣伝で有名なイマジニア。カードも、アイドルや有名人が登場し、一風変わっている。この他「銀河伝承」のテレカもあるぞ。



聖剣サイコカリバー〈110-21102〉

◀イメージキャラはポピンズ



消えたプリンセス〈110-16464〉

◀富田靖子が初々しい



松本亨の株式必勝学〈110-63810〉

◀福の神になった松本亨

あの店この店TOP5

―カード専門店に聞きました―

日本チケットサービス

●プレミアムTOP5

1	斉藤由貴・卒業	〈110-119〉	11万円
2	西村知美・ドン松五郎	〈330-0887〉	9万円
3	中森明菜・月刊明星	〈110-930〉	8万5000円
4	小泉今日子・月刊明星	〈110-928〉	5万8000円
5	ピエールカルダン	〈110-1〉	2万5000円

●売り上げTOP5

1	南野陽子・富士通FMシリーズ	〈ホワイト加刷〉
2	浅香唯・スズキアルト	〈ホワイト加刷〉
3	WINK・コンサート	〈ホワイト加刷〉
4	浅香唯・少年マガジン	〈110-31193〉
5	宮沢りえ・マクセル	〈ホワイト加刷〉

日本チケットサービスでは、テレカ、オレカなどのほか、切手、コインなども扱っており、全国から熱心な収集マニアが訪れる。テレカも、電々公社版、NTT版、フリーカードなど幅広いジャンルにわたっているので、アイドルもの以外のテレカ・マニアから注目されている。毎月第2土、日曜には、テレカの特別セールが実施されているぞ。〒171 東京都豊島区池袋2－905田村ビル(03－980－9701)（取材・文／小林活夫）

情報大募集!!

君の持っているテレカの自慢、テレカのプレゼント情報、収集に関するエピソードなど、テレカに関することなら何でもけっこう。「テレカ情報局」宛にどしどしお便り下さい。



COMPUTER GAMES TODAY NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

HARD WARD

スーパーファミコン続報

●ハード仕様最終決定。そして残るは…

7月28日に京都・任天堂本社で行われた「第2回スーパーファミコン発表会」の詳報をお伝えしよう。

ハード面では昨年11月の第1回発表時とほぼ変わっていなかった。ただひとつ、ワークRAMの容量が8Kバイトから256Kビットに変更された程度。

ソフト面では「スーパーマリオワールド(仮称)」、「ドラゴンフライ(仮称)」の実演と、参入予定サードパーティが21社発表された。

ただ、昨年同様、発売日と価格については諸々の事情により発表されず、「来年夏以降」というだけにとどまった。

なぜそんな事態になってしまったのであろうか。任天堂側はひとえに「半導体不足です」といい切ってしまうが釈然としない部分も残る。その点について少々考察してみることにしよう。

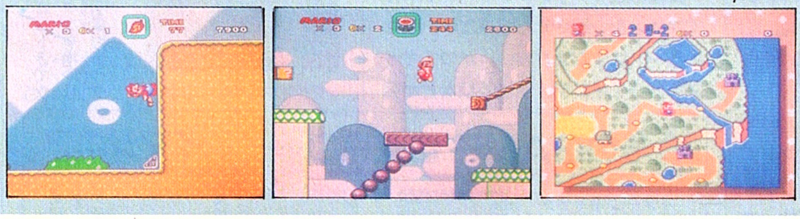
スーパーファミコン発売における最大のネックは、1台につき4つ必要なS−RAMの値段が、任天堂の想定価格より1個1000円前後の値上がりになっていることにあるようだ。つまり、単純計算で1台の値段が4000円分上がってしまうことになる。確かにこの価格ではなるべく低価格を、というスーパーファミコンの条件から大きくはずれてしまうことは否めない。この現象はS−RAMの商品価値によるもので、S−RAMは現在、もっとも多様な使われかたをされている半導体製品なのである。そのために需要が高く、供給が追いつかないのだ。ただし、通産省電子機器課　鈴木氏によれば、「半導体の需要過多は一昨年、昨年と改善されており、本年末から来年初頭にかけて再び良くなっていくだろう」との見解を示している。ユーザーの立場としてはその通りに事が進んで来年夏に発売されることを期待するのみだ。

ソフトに使われる2MマスクROMの状況はS−RAMより厳しいらしい。前述の鈴木氏によると、「2MマスクROMは需要の大部分がゲームソフトであり、任天堂はその中でも桁はずれの大量消費者だ。ただ、製造ラインを1つ増やすだけで数十〜数百億の設備投資になるためあまりに危険が大きい」という製造メーカーの事情のため、思うように増産できないのだ。

4〜5タイトルを同時発売を予定している任天堂としては、ソフトの問題は本体のS−RAM以上に頭を悩ませていることであろう。材料不足による発売延期を解消する努力を任天堂は現在行っているのでユーザーとしてはなるべく早い解決と、それに伴う発売日、価格の発表を早く行ってほしいものだ。



夢のマシンも、半導体不足に泣いた!? 1年後に会おう。



スーパーマリオワールド(仮称)
基本的なシステム構成は、「スーパーマリオ3」と大きく変わっている部分はない。だが、ゲームアイデアにスーパーファミコンならではの特長が随所に表されている。



ドラゴンフライ(仮称)
スーパーファミコン特有の回転、拡大、縮少機能をこれでもかと見せつけてくれる。現時点ではもっともスーパーファミコンらしいゲーム、といえるだろう。

THIRD PARTY

スーパーファミコンのソフト事情

●ハード発売と同時に任天堂から6作品。21社のサードパーティも発表

ハード発売1年前にして堂々のソフトのラインナップ

新ハードの参入時に、勢いがつくかつかないか、の鍵はソフトウェアが握っている。このことはスーパーファミコンも例外ではないだろう。

スーパーファミコンの周囲をとりまくソフトの環境についての展望は？

まず、任天堂自らが製作し、ハードと同時に発売を予定している6作品について。(当初、「同時発売ソフトは4作品」と発表されていたが、今回の発売延期にともない2作品が追加された)。

①「スーパーマリオワールド(仮称)」

②「ドラゴンフライ(仮称)」

上記2タイトルは、開発中画面がすでに公開され今年10～11月頃までに完成を予定。

③「ゼルダの伝説・続編(仮称)」

このタイトルは、去年11月に発表されたが、まだゲーム画面は公開されていない。しかし上に同じく今年10～11月頃までには完成の予定。

④「？その1」

これは、昨年発表の4タイトルのうちの残る1作品のことで、画面はもちろんタイトルも未発表。だが9月には詳しいことが判明するだろう。これも完成目標は10～10月。業界では〝野球ゲームか？〟の噂があとをたたないのだが、定かではない。

⑤「？その2」

⑥「？その3」

この2つは、上記4作品が完成したのち、開発を本格的に開始。ハードの発売に照準を合わせて完成を目指すものである。

と、6作品それぞれに開発スケジュールはまちまちの様子らしい。任天堂では、これらの開発のため6人のディレクターが製作を担当、またその統括的なプロデュースに宮本茂氏があたっているという。

そして、ハード発売の1年前にして早くも発表されたサードパーティ21社は以下の通り。(アイウエオ順)

●アイレム
●アスキー
●SNK
●エニックス
●カプコン
●光栄
●コトブキシステム
●コナミ
●サン電子
●ジャレコ
●CBSソニーグループ
●スクウェア
●セタ
●タイトー
●チュンソフト
●データイースト
●テクモ
●ハドソン
●ハル研究所
●バンダイ
●ポニーキャニオン

一時期は、〝年10作主義〟ともいわれるソフト少数精鋭の方針がとられるのでは？　と思われていたスーパーファミコンだが、フタを開けて見ればソフトの層の厚さの印象が色濃い、堂々たるサードパーティの陣容となった。

各社の反応は……

チュンソフト
代表取締役　中村光一さん

チュンソフトだけが、(旧)ファミコンの任天堂との契約メーカーじゃないので、皆さん驚かれたみたいですね。チュンソフトから「ドラクエ」が出るとか、そういうんじゃなくて新しい挑戦なんだと思ってください。

スクウェア
広報担当　平田裕介さん

うちの参入は当然だと皆さん思ってるみたいでしたね。でも開発マシンすら、手元にない状態ですので具体的なことはとても…。個人の意見ですが、RPGを出したいし、出すのがユーザーに対して責任を果たすことになると思っております。

㈱タイトー
CP事業部　服部浩二さん

タイトーはこれで、「スーパーファミコン」「PCエンジン」「メガドライブ」の3機種にソフトを出すことになりました。今後ソフトメーカーは、各マシンの特徴、ユーザーの好みの違いをどうとらえて、ソフトを各マシンに供給するかが、問われると思いますね。しっかりとポリシーを持つべきです。

(PCエンジンの主軸ソフトメーカーでもあるハドソン、21社中最大手のコナミ、契約問題に決着がついたばかりのナムコは、いずれも具体的なコメントはなし)

と各社とも事情は違うものの、意気込みと、新ハードの責任を担う決意を語る。しかし現段階では、製作しているゲームがほとんど白紙の状態で、具体的な作品名やゲームの企画内容で心を踊らせてくれるものはなかった。

今後、サードパーティはどんなゲームを与えてくれるのか？　とりあえず21個の〝楽しみの種〟がまかれたことは喜ばしいことである。



▲「ドラゴンクエスト」シリーズのプログラムで知られるチュンソフトが、スーパーファミコンではソフトメーカーとして参加。説明会の席上でチュンソフトが発表された時、報道関係者からざわめきが起こるほどだった。異色メーカーに注目は集まっている

QUESTION

任天堂への一問一答

●第2回スーパーファミコン説明会質疑応答から

7月28日の説明会の席上で、報道陣からスーパーファミコンに関する質問がいくつか出た。その質疑応答の中で代表的なものをいくつか紹介しよう。

Q．前回の発表会で展示されたファミコンアダプターはどうなったのか？

A．スーパーファミコンはファミコンと同じく、RF出力（テレビの1チャンネルか2チャンネルに出力する方法）を採用した。そのためテレビと接続するRFアダプターは互換するようになり、RFアダプターの差し換えだけでスーパーファミコンとファミコンの切り換えができるようになった。そのことから、ファミコンアダプターの役目は不要になり、現在は発売を考えていない。(今西広報部長)

Q．ファミコンの下取りをしてくれる構想があったが？

A．ファミコンアダプターの予定がなくなったので、現時点では白紙に戻されたと考えてもらって差し仕えない。(今西広報部長)

Q．ディスクドライブやCD-ROM等の拡張機器の展開はどう考えているのか？

A．拡張端子に融通性はじゅうぶんに持たせてあり、将来的には開発し、発売するかも知れない。だが、現時点では白紙状態である。ただし、通信用モデムは開発中だ。これは現在あるファミコン用通信ネットワークに対応するものである。(今西広報部長)

Q．スーパーファミコンならではの新しいソフトはどういうものを出す予定か？

A．ユーザーは既製のゲームに飽きている。彼らがまだ見たことないような新しいタイプのゲームを開発、発売するつもりでいる。ただし、その内容に関してはまだ何ともいえないが、現在模索中である。(宮本開発課長)

Q．コントローラーの複雑化に伴ってゲームも複雑化するのだろうか？

A．コントローラーに対する基本的な考えかたはⒶⒷ、ⓍⓎ、ⓁⓇの2つボタンが3組ついているというものであり、一気に複雑化することはないだろう。これらのボタンを生かし、操作に慣れることが楽しいゲーム、などというものも考えている。(宮本開発課長)

Q．ファミコンとの共存は？

A．性格が大きく異なるので、じゅうぶん共存できるだろう。(今西広報部長)

Dragon Quest IV JOURNAL

導かれし者たち

いよいよ価格も決まって、あとは来年1月の発売を待つばかりとなりました。どうやら、長いようで短い半年になりそうですね。

本格的なカジノが登場

今までにないほどのビッグチャンスだ！

Ⅱの福引所、そしてⅢの格闘場に引き続き、ドラクエⅣにもギャンブルっぽい遊びが用意されている。しかも、内容がさらにパワーアップ。なんと今回は、本格的なカジノとして登場してくるのだ。遊べるゲームは、ポーカーとスロットマシーンに、Ⅲでおなじみ格闘場の3種類。そのどれもがゲームとしてしっかりつくられているので、今まで以上にハマることマチガイなし。ただ、いくらオモシロイといっても、カジノはあくまでも遊びの要素だから、本来の目的を見失わないようにね。

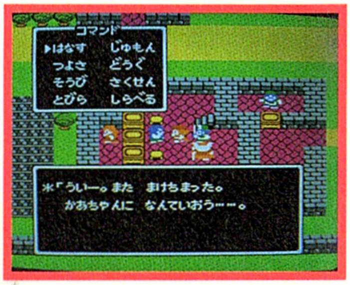
それでは、カジノの仕組みを具体的に説明しておこう。カジノに入ってまず最初にすることは、キャッシャーでコインを買うことだ。それぞれのゲームは、このコインを使ってプレイすることになる。ゴールドを使って遊ぶわけじゃないんだよね。で、コインを買ったらいよいよプレイ開始だ。3種類のゲームは、どれもビッグチャンス！1枚のコインを、あっというまに1000枚にすることも可能だし、5枚掛け、10枚掛けにすれば、掛け率はさらに5倍にも10倍にもなるのだ。この掛け方や倍率が、まさにカジノといわれるゆえんだろう。しかも、もうけたコインは交換所で、店には売っていないアイテムと交換することができる。ただし、ゴールドに替えることはできないぞ。



▶キャッシャーでコインを買って遊ぶのだ



▼コインは1枚10ゴールド。あまったコインは、交換所で預かってくれるぞ



▲あんまりアツくなりすぎないように、注意しなくちゃね

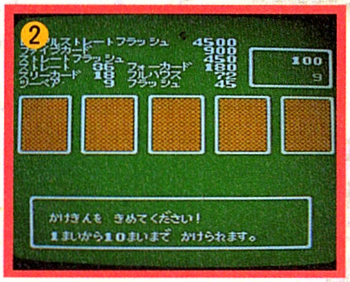


①入口の近くにあるテーブルだ。②掛け金は✚の上下で選択。画面上に出ているのが、役に対する配当だ。掛け金によって変わってくるぞ。③④⑤ダブルアップに成功すれば、コインは倍々で増えていく。ただし、同じ数が出た場合は引き分け

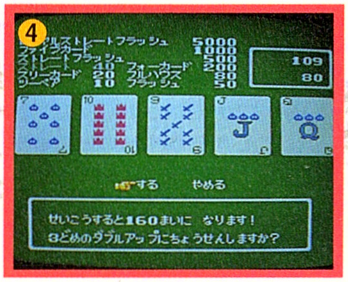
1 ポーカー

ドラクエポーカーは、親と対戦することを目的とした今までのポーカーゲームとは、ちょっと違うぞ。このドラクエポーカー、基本的なルールはポーカーと同じなんだけど、勝ち負けではなく、できた役によって配当が決まってくるのだ。だから、どんなに弱い役だろうと、とにかく役ができさえすれば、配当がもらえるってわけだ。とにかく、役づくりを第一に考えてプレイすることを心がけよう。

さらに、そこで手にいれた配当を元にしてダブルアップのチャンスもあるぞ！ ダブルアップに挑戦すると、1枚だけが表向きになった5枚のカードが新たに配られる。そして、その裏返しになった4枚のカードの中から、表を向いたカードよりも大きいカードを選ぶことができれば、なんと元金が倍になってしまうのだ。おまけに、勝ちつづけていくと、配当が1万枚を越えるまでは何回でも、ダブルアップを繰り返すことができるぞ。

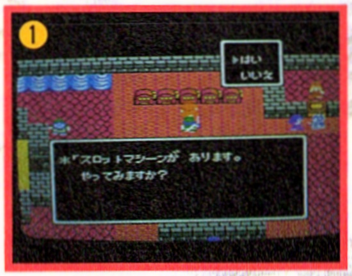








2 スロットマシーン



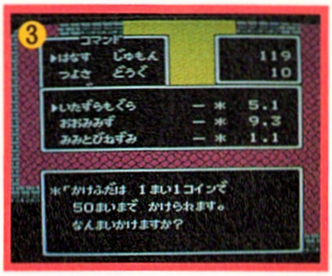
スロットマシーンのテーブルは、キャッシャーの並びにあるぞ。(写真①) マシーンは全部で5台。それぞれのマシーンは、独自の個性をもっているので、自分の好みにあった機種を選んでプレイすることが可能なのだ。

1回のプレイでは、1枚～5枚までのコインを掛けることができるぞ。1枚～3枚までの掛け金では、それぞれが横のラインに対応し、1枚目は真ん中のライン、2枚目は上のライン、3枚目は下のラインでの、役の権利が得られるようになっているのだ。つまり、3枚掛けると、横3列どのラインがそろっても、配当が受けられるってことになるね。さらに、4枚目では上からの斜めラインが加わり、最終的には5枚のコインを掛けることで、すべてのラインの権利を得ることができるのだ。また、画面右にはいつも役が表示されていて、プレイヤーの掛けているラインで役ができると、相当する役が点滅するようになっているぞ。(写真②③)





3 格闘場



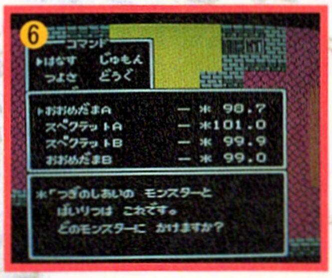
格闘場はカジノのいちばん奥に位置している(写真①②)。Ⅲの格闘場は、決まった額しか掛けられなかったけど、Ⅳでは50コインまでなら、好きなだけ掛けられるようになり、倍率も格段にアップしたぞ(写真③)。遊び方は、Ⅲとほとんど同じ。表示されたエントリー表を見て、50枚までのコインを掛けたら試合開始だ(写真④)。自分の掛けたモンスターが勝てば、次の試合ではそのコインをそのまま掛けることができる。そして、コインの数が1万枚を越えるまで、続けてプレイすることが可能なのだ(写真⑤⑥)。











DQのギャンブル(?)の歩み

DQⅡ—福引所

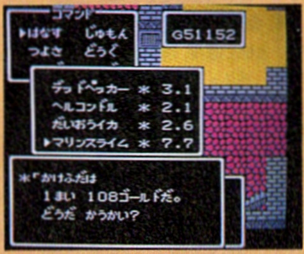
福引券1枚につき、1回の福引ができる。福引のシステムは、基本的にはルーレットと同じ。プレイヤーはボタンを押して、回転中のドラムを止め、3つのマークを揃えるのだ。揃ったマークによって、〝ゴールドカード〟や〝いのりのゆびわ〟などの、けっこう得するアイテムがもらえる。ちなみに〝ゴールドカード〟を持っていると、アイテムを売るときの値段(2.5割引)で、店から買うことができる。福引券は、店で買物をするとサービスでついてきたり、モンスターが持っていたりする。



▲同じマークを3つそろえなきゃダメ

DQⅢ—格闘場

掛け札を買って参加する。モンスター同士を戦わせて、勝ったものに掛けていれば配当をもらえる。配当はゴールドで支払われる。モンスターによって倍率は違ってくるが、とーぜんのことながら弱いモンスターほど倍率は高くなっている。また、掛け札の値段は、プレイヤーのレベルに合わせて上がっていく。ただし、1試合につき1枚しか買うことはできない。登場するモンスターも、プレイヤーに合わせてレベルが上がっていくので、未知のモンスターの攻撃特性を知るうえでも役に立った。



▲そんなにもうかるわけじゃないのだ

価格は8500円に決定!

今のうちからおこづかいを貯めておこうね

前号でお知らせした発売日に引き続き、ついに価格も決定したのだ。気になるそのお値段は、8500円。以前、本誌Vol. 6の座談会で予想したように、最終的には8000円台に落ち着いたってわけだね。8500円という価格だけを聞くと、ちょっと高いような気がするかもしれないけど、4メガのバッテリーバックアップ付きであることを考えれば、けっこうギリギリまで価格を下げてると思うんだ。でも、それにしたって8500円って価格は、ボクたちにすればちょっと高すぎるような気がするな。たしかに、ドラクエⅣのためなら8500円くらい出してもかまわないって人は多いんだろうけど…。とにかく、発売までは、まだ半年近くあるわけだから、今のうちから少しずつ、おこづかいをためとかなくちゃイケナイんだろうね。まぁ、お年玉もあるから、なんとかなるかな。



ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈第3回〉

――プリシラ王女を救え――

いきあたりばったりで始めたこの企画がとうとう3回目を迎えました。どうやらみんなも、すっかりなじんでくれたようですね。

1 カルトンの町にたどりついたキミは、町の中へと入っていった。 ―②へ

2 新しい町に着いた。そこで、情報集めをしたいのだが、あなたはどんな集め方をするタイプ？

1件1件まめに聞いてまわるコツコツタイプ。 ―㊵へ

老人や、町はずれにいるような人々にアタリをつける、ヤマはりタイプ。―⑩へ

No.0115 神奈川県・けんめり

3 ふたつの宝箱を見つけた！ さて、どちらを開ける？

大きい方を開ける―㉔へ

小さい方を開ける―⑧へ

No.0116 大阪府・安井由美

4 …またぁ、無理しちゃって。自分の心に素直になりなさいっての！ ―㊽へ

No.0075 埼玉県・野安ゆきお

5 TATARIの攻撃！ 花粉のようなものが飛び散り、魔物の目をつぶした!!

さあ、今のうちに反撃だ！―㉕へ

今のうちに逃げよう！―㉒へ

No.0117 大阪府・田中恵

6 カベを調べてみると、いかにも意味ありげなボタンをふたつ発見した。

右を押す―㉗へ

左を押す―㊶へ

押さずに立ち去る―㊽へ戻る

No.0103 岩手県・古舘幸子

7 そこは教会。中に入ると女僧侶が何やらボソボソつぶやいている。話しかけようとしたらいきなり彼女が叫んだ。

「バシルーラァァ!!」

あああっ！ 身体が…空の彼方に吸いこまれる。その時、彼女のあわてた声がかすかに聞こえた。

「キャー、ごめんなさーい！ 呪文の練習してたのよねー…」

なんてこった！ ああ、意識が遠のいていく…。いったいどこへ飛んでっちまうんだ…。―㊱へ

No.0028 群馬県・かくれDQ

8 箱の中には、ぬわんと手紙が入っていた！ 手紙にはこう書かれている。「ハズレ」…気をとり直して㊽へ戻る

No.0063 北海道・ゆーきゃん

9 「もし、わたしが若いころだったなら、いっしょに旅に出たでしょうが…。くれぐれも気をつけて」―㊵へ

No.0016 静岡県・平成京

10 誰かから情報を聞こうとあたりを見回すと、老人と少女がいた。

老人に聞くなら―⑭へ

少女に聞くなら―㊸へ

No.0118 三重県・ドラゴン喰エスト

11 苦戦の末、キミは魔物を倒して次の扉を開けた。中に入ると突然、今入ってきた扉が消えてしまった。―㊹へ

No.0119 東京都・江奏宮

12 間にあってます！

―㊵へ

No.0120 佐賀県・A.D.A.M.

13 「あッ！」キミが逃げるより早く、魔物は襲いかかってきた。魔物の攻撃がキミの腹を直撃する。すうッと気が遠くなる。魔物の不気味な笑い声が耳元で響く。それが、キミがこの世で聞く最後のものとなった。

DEAD END―㊽に戻る

No.0121 広島県・ムラサメ

14 「この町の北にあるダンジョンには、重要なアイテムがあるそうだ。一度いってみるが良かろう。もっとも、今までそのダンジョンに入って、生きて帰ってきた者はいないがな…」

さっそくいってみる―㊳へ

あきらめちゃう―㊿へ

No.0122 三重県・シフォン

15 石化してしまった！

GAME OVER

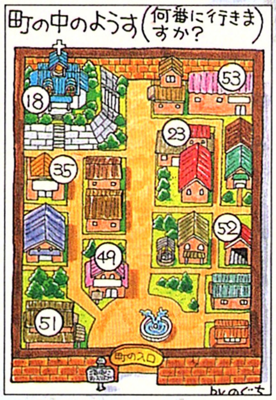
―㊽に戻る

No.0123 神奈川県・パイ

16 歩いていると、ひとりの女の子がよってきた。―㉛へ

No.0124 大阪府・あらん

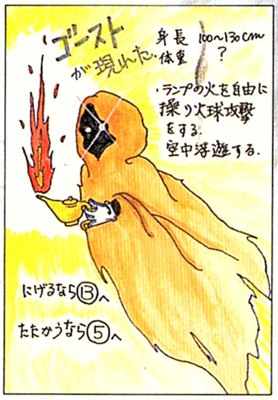
40 No.0030 奈良県・野口由紀子



41 No.0143 東京都・すくな



42 No.0144 愛媛県・すま



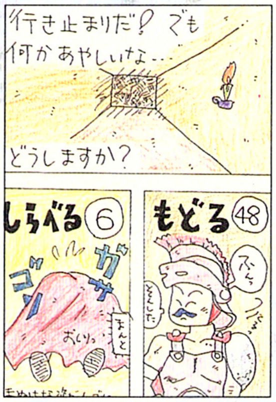
43 No.0067 東京都・秋月梨依



44 No.0028 群馬県・かくれDQ



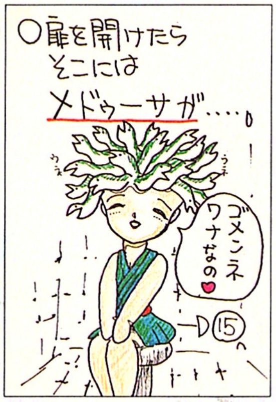
45 No.0096 奈良県・麗羅



46 No.0145 大阪府・綾原りるの



47 No.0146 新潟県・どらさん



17 カギのかかっていないドアがある。
おどりこむ—㊻へ
フツーに入る—㊼
No.0125 東京都・山崎なお

18 キミは町の中をひと通り見てまわった？
YES—⑦へ
NO—ここに入るのはまだ早い㊵へ
No.0126 長野県・葉山七瀬

19 しばらく北に向かって歩いていくと、洞窟の入口を発見した。入ってみますか？
まよわず入る—㊽へ
やっぱりやめておく—④へ
No.0127 茨城県・七鍵守護神

20 「さっさと出てってちょうだいっ！」…追い出されてしまった。—㊵へ
No.0067 東京都・秋月梨依

21 突き当たりには扉があった。「コンコン」その扉をノックすると、「ここには誰もいませんよー」と返事がかえってきた。
扉を開けておどりこむ—㉜へ
無視してきた道を戻るなら—㊽へ
No.0128 秋田県・YAMAφ3

22 後も振り返らずに、やみくもに走りつづけた。どうやら、うまく逃げ切れたようだ。キミは立ち止まり、落ち着いてあたりを見回してみた。—㊺へ
No.0129 愛媛県・MAHAMAN

23 「ここから北に20キロほどいったところに、〝帰らずの洞窟〟と呼ばれる場所があるはずじゃ。その洞窟のいちばん奥に、そなたの求めるモノがあるはずだぞ」
さっそく洞窟に向かう—⑯へ
他のところへいく—㊵へ
No.0001 大阪府・黒いちうりっぷ

24 宝箱はワナだった！ 中にはモンスターがひそんでいた。「フッフッフッ…、ここがきさまの死に場所だぁーっ！」—㊷へ
No.0092 愛知県・鈴木じゅん

25 キミはすかさず反撃した！ 出たっ！ 会心の一撃!! キミの剣は見事に魔物の身体をまっぷたつにした。キミは得意げに剣をおさめた。—㊲へ
No.0130 北海道・稲妻の剣

26 老人に礼をいうと、キミは部屋の奥にある〝旅の扉〟に飛び込んだ！—㉚へ
No.0131 秋田県・I・M・ティー

27 しかし、何も起こらなかった。—⑥へ

募集

この誌上RPGは、みんなのハガキでつくるコーナーです。だから、みんなでドシドシ投稿してほしいのだ。読んでるだけじゃなくて、参加しちゃおうぜ！ それと、投稿はできるだけお早目に。この号が出てから1週間以内に出さないと、次回には間に合わないぞ！



No.0132 兵庫県・勇者カリン

28 「姫は北の方角にいると思います。」と、占い師さんが教えてくれた。—㊵へ
No.0064 新潟県・美夕

29 天の声が聞こえた。〝この選択はせぬが得策、さもなくば…〟。
このままいったる—㊴へ
やめてもうひとつのにする—③へ
No.0133 大阪府・幻・H

30 気がつくと、キミはほこらの中に立っていた。扉を開けて外に踏み出すと、そこには見知らぬ世界が広がっていた…。—次回の①へ
No.0134 鹿児島県・生田修

31 「おめでとうございます。あなたが一万人目の通行人です。お祝いにドラゴンキラーをさしあげましょう」—㊳へ
No.0078 京都府・湖谷真利厘

32 その部屋には魔物が立っていた。ゴーストファイター出現！
バトル—⑪へ
逃亡—㉒へ
No.0135 秋田県・夢羅²

33 左に曲がると扉がふたつあった。木の扉と鉄の扉だ。
木の扉に入る—㉙
鉄の扉に入る—③へ
No.0136 宮崎県・乱夢蛍

34 「あなた、声のかけかたがなってないわね。おみそ汁で顔を洗って出直してらっしゃい」—⑩へ
No.0137 千葉県・「ゆき」

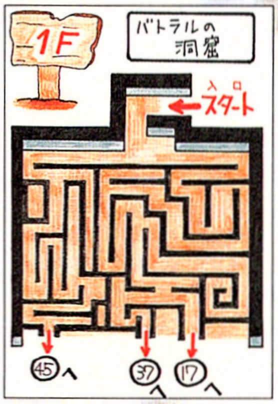
35 中に入ると、ひとりの老人がいた。「おぬしは誰じゃ？」
「さらわれたプリシラ姫を助けにいく者です」—⑨へ
「新聞屋ですが…」—⑫へ
No.0138 青森県・マプー

36 キミが意識を取り戻すと、そこは深く入り組んだ迷宮になっていた。—㊽へ
No.0139 三重県・小林充信

37 細く狭い通路が続く。やがて左の方に分かれ道が見えてきた。
そのまま進む—㉑へ
左へ曲がる—㉝へ
No.0140 東京都・ねりー・まーく

38 町を後にして、戦士は洞窟へと向かった。—⑲へ
No.0141 福島県・ういろう

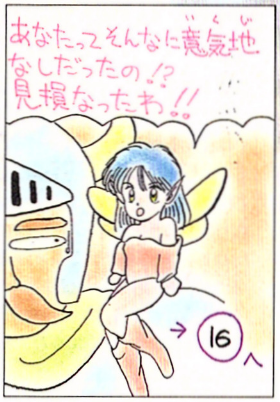
39 ＊石の中に居る＊
GAME OVER
町に戻る—㊵へ
No.0142 東京都・増山大輔

48


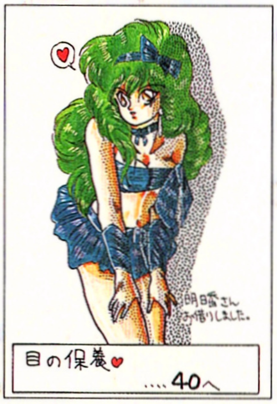
No.0038 東京都・くえすたー

49


No.0147 兵庫県・風の谷の馬鹿

50


No.0148 神奈川県・かるなぱる

51


No.0149 東京都・ばくはつ五郎

52


No.0150 神奈川県・ロト&ロト

53


No.0151 兵庫県・来夢るな

これにて、第3回もめでたく終了。戦士の冒険は、新しい世界へと舞台を移しました。次回では、どうやらフィールドをうろつきまわることになりそうです。みんなヨロシク！

※1度通った場所に戻されたときは、前回とは違うルートを通るようにしてください。でないと、ズーッと同じ場所をまわることになってしまいますよ。

特別企画

スーパーファミコン A to Z



発売日がわからなくったって、値段がまだまだ未定だって、スーパーファミコンは、僕らの話題の王様だ。AからZまで。知っておきたいキーワードのすべて!!

Accident
突然の、偶然のでき事

●それはまさに突然のアクシデントだった。今をさかのぼること約2年前、昭和62年9月8日付の京都新聞で、任天堂の山内社長が「スーパーファミコンを発売する」と発言。噂じゃなかった本当だったと業界・ゲームファンは上へ下への大騒ぎ。だが、その後約1年間スーパーファミコン情報は途絶えたのち、情報公開は正常化。昨年、そして今回の説明会が開催されたわけだ。

Bit
ビット(容量の単位)

●CPUのビット数が、コンピュータの性能、ましてやマシンの良し悪しを決めるわけじゃない! とは、わかってるものの、8ビット機より16ビット機といわれたほうがありがたく感じるのも、また確か。メガドライブには16bitと金文字が刻まれているし、PCエンジンの北米版は、TURBO GRAFIX 16システムだしね。そんな中で、スーパーファミコンに16の文字は一切なし。

CPU
中央演算処理装置

●スーパーファミコンのCPUは16ビットだが、ファミコンとどう変わったのか? 答えは簡単。扱うことができるデータ量が飛躍的に増えたのである。色数、キャラクターの大きさ、精密さなど、増えた情報に楽々と対応できるようになった。つまり、受け皿が大きくなったのだが、その分情報量そのものも増やさなくてはならない。遊ぶほうはいいけど作る方は大変になった。

DragonFry
ドラゴンフライ

●スーパーファミコンと同時発売を予定しているフライトシミュレーションゲームの仮称。昨年の説明会では、複葉プロペラ機が自機だったが、今回はメカっぽい蠅(?)に変身。斬新だ。パソコンにありがちな"ただ飛ぶだけ"のゲームにならないよう、様々なゲーム性が盛り込まれるという。旧日本軍・神風特攻隊ばりの突撃があったりするとすごく熱くなると思う。危ないか?

Error
エラー

●ファミコン本体には必ずこう書かれている。「カセットを抜き差しする時は、必ず本体の電源を切ってください」ところがこの注意書き、スーパーファミコンには記載されない。スーパーファミコンは、誤操作防止のためスイッチを切らないとカセットが抜けないし、電源がONの状態ではカセットが差せない設計になっているのだ。遅ればせながらのエラー防止対策は完璧か?

Fami-com
ファミコン

●ファミリーコンピュータが〝ファミコン〟と呼ばれつづけて、はや6年。ついに後継機の名称も、スーパー〝ファミコン〟と略称の方を採用した。では、これでファミリーコンピュータは無くなってしまうのか? いや、その心配はなし。スーパーファミコン発売後も、任天堂は月産10万台程度は見込んでいるという。ファミコンとの共存関係がどうなるのか? これにもとても興味。

Game Boy
ゲームボーイ

●今春、発売されたばかりなのに早くも販売台数は60万台を突破。任天堂のホビーマシンの売り方の巧みさを証明しているかのようでもある。なぜこんなにゲームボーイがヒットしたか。第一に「テトリス」の人気、第二に¥2600程度におさえられたソフトの安さにあるのではとの説がもっぱらだ。この教訓がスーパーファミコンにも活用されるだろうか? それとも…。

Hand-held
ゲームウォッチ

●任天堂のゲームづくりのノウハウは、「ゲームウォッチ」の頃から積み上げられたものである、という話をひとつ。たとえばコントローラ。ゲームウォッチは2つボタン。ファミコンは✚ボタンにA・Bボタン。そしてスーパーファミコンは✚ボタンに加えて6つのボタンがついた。キーボード(パソコン)やレバー(業務用)を使わないゲームマシンの歴史…。

Interface
インターフェイス

●スーパーファミコンが普及すればさまざまなインターフェイスが発売されることになるであろう。具体的なものでは通信用モデム。これは情報提供側ホストコンピュータとのインターフェイスだ。将来、周辺機器の増加に伴って、さまざまなインターフェイスが発売されていくであろう。スーパーファミコンだって、口コミ情報のインターフェイスになるだろうしね。

Joystick
ジョイスティック

●スーパーファミコンとファミコンでは外部コントローラ接続端子(ファミコンでは外部拡張端子)の形状が異なるため、ファミコン用のジョイスティックは一切使えない。本体が発売されればおそらく各社からさまざまなジョイスティック(コントローラタイプ含む)が発売されると思うが、6つのボタンをどう処理するのだろうか?開発上の大きな問題になるであろう。

Kids
ニンテンドーキッズ

●スーパーファミコンが大ヒットマシンになるか、ただの上級機で止まるかの境い目は、子供たち、特に小学生を引きつけることができるかという点にある。小学生の口コミネットワークで評判になれば大ヒットになるだろうし、イマイチとなれば他のマシン(PCエンジン等)と大きな差は出なくなるのではないか? 子供たちを再びつかんだ時、任天堂は世界を席巻するだろう。

Left-Right
左ボタン-右ボタン

●スーパーファミコンのコントローラには、左右の人差し指の腹で操作する「L」と「R」のボタンがついた。そのため本体への接続コードは、従来の左側(Iコントローラの場合)から中心部に移動した。新しいゲームシステムに対応した時、その能力は最大に発揮されるだろうが、従来のA・Bボタンや✚の左右入力の代わりに使うだけでも、けっこう楽しそうでもある。

Mega
メガ（ソフトの容量）

●現時点のファミコンソフトは最高が4メガだが、スーパーファミコンでは標準が4メガになるとのこと。それというのもハードの機能を使いこなすには最低でも4メガ程度が必要だからである。プログラムもさることながら、強化されたグラフィックのしわ寄せがロム容量へ影響していると思われる。計算上では最高12メガまでOKらしいが、生産ソフト数と値段が心配である。

Namco
ナムコ

●ファミコンソフトのサードパーティとして一番乗り(S59.9)し、任天堂に次ぐ発売タイトル数(63)がある由緒正しいメーカー。だが、任天堂とのライセンス契約のもつれがあったため、現時点では、スーパーファミコン参入は表明していない。幸いにして契約問題は一応の決着を見たため、参入の可能性は高まったといえよう。実現すれば5機種にソフトを供給することになる。

OEM
オー・イー・エム

●ファミコン業界で、OEMというと任天堂のライセンシーの各ソフトメーカーの契約形態を指すことが多い。つまり、ソフトメーカーの開発したゲームを自社で製造せずに任天堂の工場に製造を依託する方式を指す。ファミコンではOEM契約ではなく、自社でソフトを製造するメーカーも数社あったが、スーパーファミコンではOEM契約が原則か、といわれている。

Phone
ステレオヘッドホン

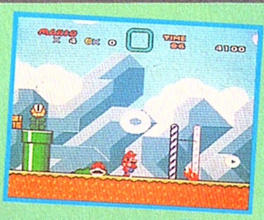
●スーパーファミコンには、ステレオヘッドホン端子がついている。もちろん使用できるヘッドホンは規格品で、「ウォークマン」や「ゲームボーイ」と同じものでよい。「ゲームボーイ」のヘッドホンは、周囲への騒音防止の性格が色濃いが、スーパーファミコンの場合は、AV機器としての装置として利用するのが自然だろう。フルボリュームでゲームする日も近い？

Quality
品質

●ソフトの量を多くするのは簡単だけど、ソフトの質を保つのは難しいといわれている。以前、任天堂・山内社長が、「スーパーファミコンのソフトを開発できるのは5グループぐらい、年間に10作程度の本数に制限」との発言をしたのも、ソフトの質を考慮してのことだった。実際には21社のサードパーティを持つことになったスーパーファミコン。「量」と「質」が両立するか。

RF出力
アールエフ出力

●スーパーファミコンとファミコンに互換性はない。ただし現在のファミコンとRFスイッチを共有してるため、テレビへのアンテナ入力はそのままにして端子の“差し替え”で“簡単に両方で”遊ぶことができる。そんな関係の両マシンである。これも1400万台の普及のおかげか。けど、RGB出力端子やビデオ出力端子は標準装備なので、けしてRF出力専用機の意味ではない。





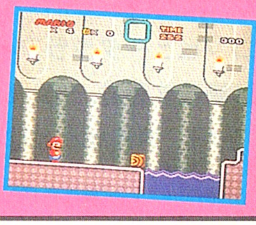
S端子
エス端子

●ファミコンからスーパーファミコンに進化した中で、もっとも劇的な変化をとげたといえるのが出力方法だ。RFだけでなく、RGB出力（にじみのない美しい最高の画像が得られる）やS端子つきのケーブルも発売されることになった。いずれもRF出力とは比べようもないきれいな画像と音声が期待できるものだ。できればそれらの信号を入力できるテレビで楽しみたいね。

Third Party
サードパーティ

●一般的にハード供給メーカー以外のソフト供給メーカーのことを指す。スーパーファミコンには現時点で21社のサードパーティが参入を予定している。いずれもファミコンで実績をあげてきた会社ばかりで、スーパーファミコンに対する期待も引き続き大きいといえよう。最終的にはファミコンのサードパーティの大多数が参入されると思われるが品質管理面で一抹の不安が残る。





User
ユーザー

●新ハードは、なぜ生産されるのか？それは普及させるため、といってもいい過ぎではないだろう。ファミコンの1400万台は無理としても、スーパーファミコンはかなりの普及台数を目指している。再三紹介している山内社長の発言でも「100万、200万の分衆マシンではなく（もっと売れる）大衆マシンにする」との強気の姿勢を示しているものも過去に何度かあった。

V-RAM
ブイラム

●CPUから画面表示のために送られるデータを一時的に記憶させるためのRAM。この容量が多いほど1画面中に表示できるデータ量は多くなるが、無制限というワケではない。スーパーファミコンには64kバイトのV−RAMが実装されており、これはPCエンジンと同容量である。スーパーファミコンの性能からすると、少々足りないのではないか、という意見もある。

Work-RAM
ワークーラム

●ファミコンソフトの大容量化はプログラムを複雑化し、時にはワークRAMの領域にV−RAMの用途を持たせるようなことにもなった。スーパーファミコンには256kビットのワークRAMが実装された上に、V−RAMも64kバイト（512kビット）が実装されたので、画面表現の受け皿が大きくなった。なお、ワークRAMはCPUの制御プログラム用のRAMである。

Yボタン
エックス・ワイボタン

●こちらも「L」「R」とともに新しく追加された「X」「Y」ボタン。斜めに並ぶ。これで4つのボタンを右手で操作することになる。また、BボタンとYボタンの2つだけを使い、今までのコントローラのように水平に並ぶボタンを操作できるような、使用ボタンの統一基準的なものも設けられるという。昨年の発表では、まだ名前が無かったこのボタン、「X」「Y」とは驚いた。

Year
1年

●昨年11月に開催された「第1回スーパーファミコン説明会」では、発売は'89年7月頃と発表されていた。しかし今回の発表では、来年の7・8月以降。つまり事実上の1年延期となってしまった。原因は、半導体市場の需要過多の供給不足、によるものとされている。一説によれば、今年末から来年初頭にかけて市場は安定するという。その頃に正式発売日の発表かな。

Zoom
拡大

●スーパーファミコンには家庭用ゲーム機として初めて拡大、縮少機能が搭載された。業務用のゲームではナムコの「アサルト」、「ワルキューレの伝説」などに使われている。ソフトのプログラムで行うと膨大な容量を使うが、ハード側に機能設定されていれば命令ひとつで簡単に行うことができる。画面演出の枠が大きく拡がったといえよう。ほかに回転機能も同時に搭載された。

パソコンソフト
新発売!

電子水彩[エスキース]

新発売　価格 23000円(消費税別)

パソコンでクリエイティブに遊んじゃおう

パソコンってどんなことができるのか知ってる?計算させたり、ワープロにするなんてのは古い! パソコンは今、メチャクチャ、クリエイティブ。なかでも、



絵をかくことがおもしろい!!!

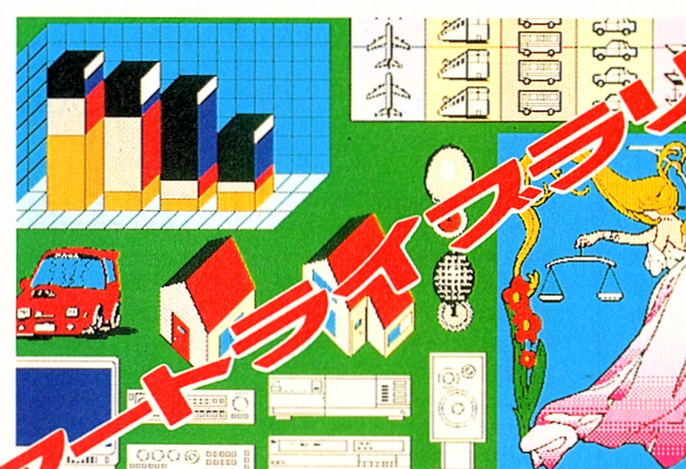
何がおもしろいかって?
絵をかくことが得意な君も、苦手な君も、とにかくどんどんかけちゃうんだ。パソコン1台とエスキースがあるだけで、水彩画でも、油絵でも、墨絵でも、クレヨン画でも、なんでもOK。全部の要素を1枚の絵に入れちゃうこともできるんだよ。いったいボカシのできるCG(コンピュータグラフィックス)ソフトなんで本当に信じられるかい?エスキースを使うと、きっとこれまでのパソコン観が一変してしまうよ!

〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9801VX、RX、RA、UV、VM(16色ボード要)、マウスなど

1000アイテム&CGコンバータ[アートライブラリ]

好評発売中　価格 12000円(消費税別)

もし君の家に、何かのCG(コンピュータグラフィックス)ソフトかワープロソフト「一太郎」「新松」があるならこれは重宝するぞ。楽しい絵柄が約1000種類。いろんなマーク、飾罫、(絵)文字、スポーツ、動物、地図などがはいっているんだ。



〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9800シリーズ(LT、XA、U2を除く)



wave train ウェーブトレイン
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC
PHONE:03-288-1426

詳しいことを知りたければ、資料を送ります。下の資料請求券をはがきに貼って、住所、氏名を書いて送ってね。

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

激闘プロレス……18
マハラジャ……22
ロボコップ……26
キャプテンED……30
武田信玄2……32
ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ……36
マルサの女……38
サンダーバード……40
中華大仙……42
明治維新……44



激闘プロレス!!

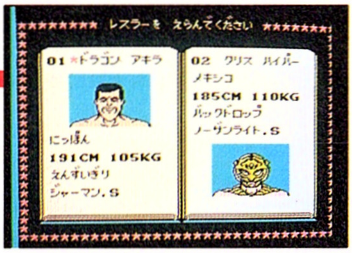
私は獣神ライガーのファンだ。ベイダーやハシミコフだって愛してる。カンナムやR＆R、ファンタスティックスにマレンコ兄弟も好きだ。てなワケで、「消費税に延髄斬り！　リクルートに逆十字!!」なのであった。

文／北枕獲

『世界格闘五輪』いよいよ開幕！

久々のプロレスもの。うれしーな、るん♡　えーと、世界レスリング連盟（略すとWWF…、どっかで聞いたこと、あるな…）のスタイリー・スマイリーさんが『世界格闘五輪』を企画、世界各地で激戦を勝ち抜いた10人のレスラーが"世界最強の男"をめざしてリングに上がる（そーいえば、IWGPも最初はこーゆー企画だったな）ってのが、この激闘プロレスなのだ。

9人のレスラーを倒せば"世界最強の男"になれる…かな？　この手のゲームは、たいてい最後に、ナゾのレスラーが登場することになってるけど…。



◀まずは、レスラーを選ぶ。世界最強をめざすんだから、自分に合ったレスラーをじっくりと見定めたいね



▶リングネームを変更することもできる。自分の名前で感情移入ってか

汗を流せ！　トレーニングで、パワーを上げろ!!



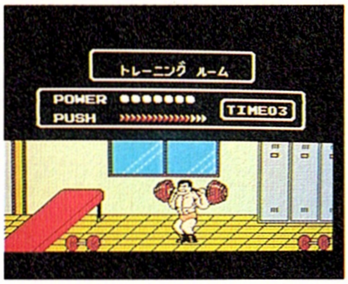
◀トレーニングは、とっても大事だからね

世界中から、強い男たちが集まった。彼らを撃破するためには、こちらもノンビリしてるワケにはいかない。寸暇を惜しんで、トレーニングに打ち込もう。流した汗は、絶対に裏切らないんだからね。

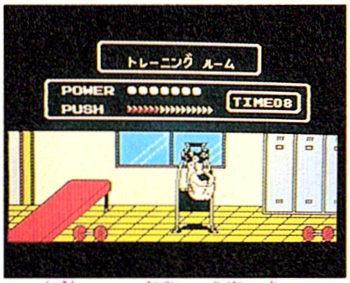
とゆーワケで、トレーニングモードだ。スクワット、腹筋、腕立て伏せ、基本の3種類のトレーニングができるんだ。

トレーニングのやり方はカンタンだよ。ボタンを連打するだけなんだ。時間内に、一定の回数をこなせば、パワーが上がるってワケなのさ。ただし、このゲームは拡張コントローラーには対応してないからね。連射を使えばと思ったキミ、残念でした。いっしょーけんめい、ボタンを叩くなり、こするなりして下さいね。

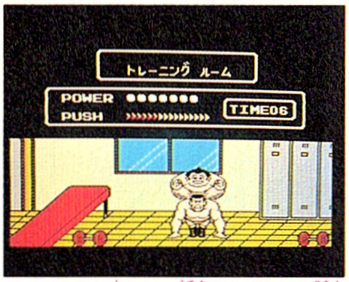
とにかく「トレーニングしますか？」と聞かれたら、断わらないことだ。どんどんパワーアップしないと、勝ち進むことはムズかしいぞ。



▲プロレスといえばスクワットってぐらいの基本練習。カンタンだけど、キツいんだ



▲腹筋もこんな体勢で。上体を起こしたとき、さらに捻りを加えれば一層効果的



▲だれもが知ってる腕立て。まさか、力士を乗せてやれるヤツぁ、いないだろーけど

ゴング!!　の前に、画面とルールだよな、うん

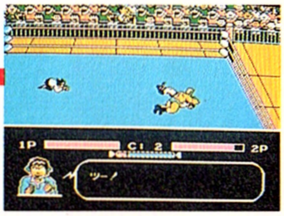
まずは、画面の見方から。棒グラフは体力メーター。多いほどフォールを返しやすくなる。体力メーターの間にあるのがタイマー。通常は試合時間を表示している。フォール、反則、場外カウントなども、ここに表示されるからね。その下では実況中継をしてくれるんだけど、試合中は、とても読んでる余裕なんてない。2Pの場合、タイマーの下にバイオメーターってのが出る。これは1Pが赤、2Pが青で表示され、常に動いている。自分の色が多いとき、パワー・スピードが上がるんだ。

次はルール。試合は7分1本勝負。時間内に決着がつかないとき、両リン…両者リングアウトは引き分け。トッププロープは5カウントで反則負け、場外は20カウントでリングアウト負け。ま、ごく普通のルールだね。

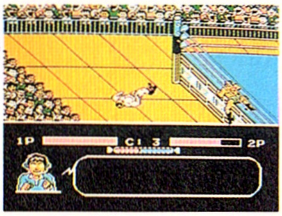
勝てば次の対戦相手に進めるけど、負け、引き分けだと、前の相手に戻されちゃうからね。



▲画面の見方は、分かるよね。画面下では、過激なアナウンサー中古館激康の実況中継があるけど、試合中に読んでられっか!!



◀タイマーの下にあるのがバイオメーターだよ



▶場外は20カウントでアウト。気をつけよーね

さぁ、ゴング! 明るく、楽しく、激しく、闘え!!

とゆーワケで試合開始だ。操作はおなじみの方法だから、とまどうこともないだろう。技の数が多いのもうれしーしね(技については、次のページで解説するぞ)。ここ一番の必殺技は、アップモードになるのもグッド!

そしてレスラー。なんつっても、この手のゲームは、レスラーの魅力が大きいよね。特にひいきのレスラーがモデルになってたりすると、燃えるんだよなぁ。

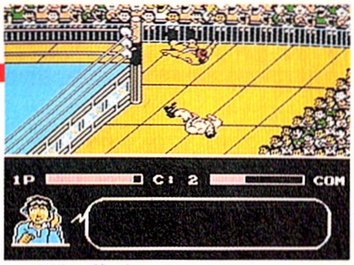
それにしても、COMレスラーは強い。体力が減ってから本領発揮って感じで、ビシバシ大技を決めてくるんだ。こーなると、連打連打でフォールを返さなきゃいけないから、指が死ぬんだよねぇ…。やれやれ。



◀とゆーワケで、闘いのゴングが鳴ろうとしているのだ!



▲固め技は、敵のスタミナを奪うのにピッタリなんだ



▲場外の敵に対して、トップロープからボディアタックやニードロップで攻めることもできる。スカされたら、痛そーだなぁ…



▲蹴るとゆーより、踏みつける感じのストンピング



◀ここ一番の大技は、アップモードに!!



◀やっぱり、アップモードの迫力には負けちゃうなぁ



▶連続ジャイアントスイングで勝利をつかんだDr.ギルドであった

×そして魅惑のレスラーたち♡

とゆーわけで、愛しのレスラーたちを紹介しましょ。データは、名前、キャッチ、出身国、身長、体重、得意技ね。顔で選ぶもよし、得意技で選ぶもよし、なのだ。

01 ドラゴン・アキラ
不屈の闘魂



日本
191cm
105kg

延髄斬り
ジャーマン・スープレックス

日本を代表する正統派ストロングファイター。"闘う江戸職人芸"とも呼ばれる深川生まれのテクニシャン。

02 クリス・ハイパー
人間核弾頭



メキシコ
185cm
110kg

ノーザンライト・スープレックス
バック・ドロップ

マスクマン王国から飛来したルチャ・ドール。なんだけど、ブランチャもトペもないのが、ちょっとさびしーのだ。

03 バット・ゴードン
マットの魔術師



ギリシア
196cm
127kg

バック・ドロップ
アバラッシュ・ホールド

ギリシア神話に登場するヘラクレスのような肉体を誇る。パワーとテクニックを合わせ持つのが強み。

04 レックス・ビート
バイオレンス・ファイター



イギリス
190cm
130kg

デッドリー・ドライブ
パワー・ボム

ロンドンのパンクバンドの用心棒をしていたラフ・ファイター。怪力を生かしたパワー一殺法が身上だ。

05 ゲンジ・ムラマサ
ニンジャ・ファイター



日本
182cm
120kg

ジャーマン・スープレックス
アバラッシュ・ホールド

ボディビルのアジア地区チャンピオン。東洋一のパワーファイターだが、テクニックでも一流である。

06 シュワノ・ビッチ
暴走機関車



ソビエト
192cm
135kg

ジャイアント・スイング
アバラッシュ・ホールド

典型的なパワーファイターで、力任せの強引な技を多用する。特に、エルボー・ドロップには定評がある。

07 サー・シュワルツ
ハーケン・クロイツ



ドイツ
195cm
118kg

バック・ドロップ
ノーザンライト・スープレックス

冷徹なファイトを身上とするテクニシャン。スープレックスの切れ味は、世界で5本の指に入るといわれている。

08 ランディ・スミス
ブラック・マッチョマン



ガラパゴス
201cm
145kg

デッドリー・ドライブ
アバラッシュ・ホールド

2mを越す長身と、究極にまでビルドアップされたボディを武器にするパワーファイター。"超人"とも呼ばれる。

09 ジム・ファルコン
グレネード・モンスター



ベネズエラ
190cm
125kg

パワー・ボム
延髄斬り

短気で、ケンカっぱやく、怒らせると手がつけられない。力一本槍で、ラフ&パワーでラッシュをかける。

10 ドクター・ギルド
地獄の宣教師



アメリカ
203cm
150kg

アルゼンチン・バックブリーカー
デッドリー・ドライブ
ジャイアント・スイング

アルカトラズの刑務所で生まれた変わり種。アームレスリング不敗伝説を持つ、デンジャラスなパワーファイター。

プロレスの最大の魅力は、何てったって、ド迫力の技だよね!!

とゆーワケで、『激闘プロレス!! 闘魂伝説』で使える技を、すべて紹介してしまうぞ。それにしても、こんなにあるんだよ、すごいでしょ! もちろん、レスラーによって、使える技と使えない技ってのがあるんだよね。だから、レスラーを選ぶときは、使える技も注意するよーにしよう。「技一覧」のデータは、技の名前、技をかけるための条件、操作法、使えるレスラー(前ページのレスラー番号だからね)だ。同一操作法で2つの技が使える場合がある。これは、そのときの体力によって、変わるんだ。体力が残り少ないときに出る技の方が強力だからね。

01 走る



走る方向に✚を2回

……………

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

別に説明はいらないよね。止めるときは、✚ボタンを反対方向へ。

02 トップロープへ上がる



コーナーで✚⬆

……………

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

トップロープからの飛び技は、諸刃の剣。注意しよーね。

03 場外へ降りる



ロープ際で✚⬅➡

……………

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

もちろん、場外乱闘もできるからね。リングアウトを狙う作戦も。

04 フォール



倒れた相手に近づき

B

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

これも問題ないっしょ。相手の肩をマットにつけて、3カウントで勝ちだ。

09 パンチ



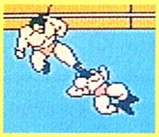
相手と離れて

B

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

ホントはパンチは反則なんだよ。ま、これも牽制用ですな。

10 ストンピング



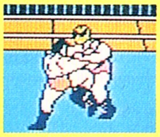
相手がダウン

✚⬆⬇とB

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

つまり踏みつける技。昔は、これを売リモノにしたレスラーもいたんだよ。

11 ひざ蹴り



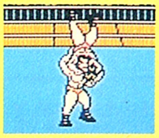
相手と組んで

A

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

うーん、最近はあまり見ない技だねぇ。ジミとゆーか、シブいとゆーか…。

12 ブレーン・バスター



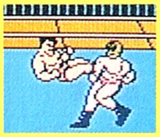
相手と組んで

✚⬆とA

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

最近は"頭脳砕き"じゃなくて、"腰砕き"になっちゃってるけどね。

17 ドロップ・キック



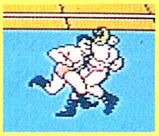
走って

A

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

決まれば大ダメージを与えられるけど、スカされることもあるしねぇ。

18 ラリアート



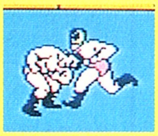
走って

B

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

誰も彼もが使うよーになって、一撃必殺のイメージがなくなっちゃったね。

19 ショルダー・スルー



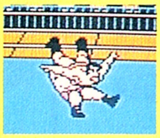
ロープに振って

静止してAかB

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

ジミな技だけど、使い所さえ間違えなければ、かなり有効だ。

20 ダイビング・ボディ・アタック



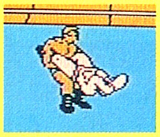
トップロープに上がり

A

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

これも、スカされるとイタい。ここ一番のときまで、とっときたいね。

25 ジャイアント・スイング



相手がダウン

✚⬅➡とB

06 10

全日本女子のライオネス飛鳥の得意技。男子プロでも、使ってほしいわ。

26 足四の字固め



相手がダウン

✚⬅➡とB

02 03 04 07

デストロイヤー、パワーズ、フレア。この技の使い手には、強いヤツが多い。

27 サソリ固め



相手がダウン

✚⬅➡とB

01 05 08 09

おなじみ、長州力、スティングの決め技。現代版ボストン・クラブだぁね。

28 アバラッシュ・ホールド



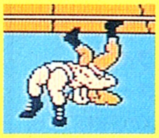
相手と組んで

✚⬇とB

03 04 05 06 08 10

雪崩固め。全体重を乗せて叩きつけるボディ・スラム。効くぞぉっ!!

33 ジャーマン・スープレックス



相手と組んで

✚⬅➡とA

01 05

芸術品とも呼ばれる決め技…だったが、これも痛め技になりつつあるな…。

34 ノーザンライト・スープレックス



相手と組んで

✚⬅➡とA

02 07

馳のオリジナル・ホールドだけど、最近、あまり使わないのが残念だ。

35 パワー・ボム



相手と組んで

✚⬇とA

04 09

その昔、パイル・ドライバーと呼ばれてたレトロ技。危険過ぎるので封印。

36 アルゼンチン・バック・ブリーカ



相手と組んで

✚⬆とA

10

別名"人間マフラー"。完全に決まったら、ギブアップしかない恐怖技だ!

おっと、ずいぶん、あまっちまった。よぉし、雑談しちゃお♡

プロレスの技で美しいものは何かと聞かれたら、これはスープレックス系の投げ技だと思う。ブリッジがピッタリ決まったときなんか、感動的だよ。とーぜん白眉は、カール・ゴッチのジャーマンだよね。最近では、ディーン・マレンコのジャーマンが美しい。それに飯塚のブリザードもなかなかだよな、うん。封印中の鶴田のジャーマンも見てみたいねぇ。

にしてもライガーだ。「子供たちに夢を」ってことで、山田クンはマスクマンになったんだけど、ちょっと浮いてるよな。タイガーマスクに、ブラックタイガーとゆーライバルがいたよーに、ライガーにもマスクマンのライバルが欲しいところだ。ブルー・ブレイザーことオーエン・ハートがWWFを離れる。日本を主戦場にしたいっていってるから、彼にマスクを被ってもらって。山田クンとオーエンはカルガリーでライバルだったんだから、適任だと思うんだけどね。どんなもんでしょ？

ところで、私にはタイガー・ドライバーとライガー・ボムの区別がつきません。誰か、教えて!!

05 フォールを返す



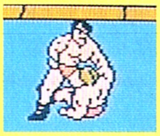
相手に押え込まれた

AかBを連打

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

フォールを返す早さは、そのときの体力によるのだ。

06 相手を起こす



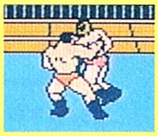
倒れた相手に近づき

A

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

グロッキーの相手は、ムリヤリ引き起こして、大技で引導を渡してやろう。

07 ハンマースルー



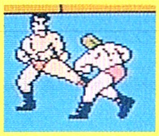
相手と組んで

✚←→とB

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

相手をロープへ振ること。とーぜん次の攻撃を考えとかなきゃね。

08 キック



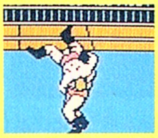
相手と離れて

A

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

いわゆるローキック。ほとんど、牽制用の技だぁね。

13 ボディ・スラム



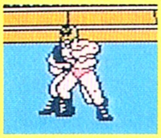
相手と組んで

✚↑とB

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

基本中の基本技、痛め技の代表だよね。大きいヤツがやると、迫力だけど。

14 ヘッド・ロック



相手と組んで

B

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

これも、古典的な痛め技。相手のスタミナを奪うにはぴったり!?

15 バック・ドロップ



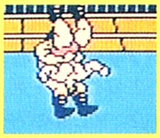
相手と組んで

✚←→とA

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

序盤戦は、バック・ドロップ連発で、相手のスタミナを奪うこと！

16 パイル・ドライバー



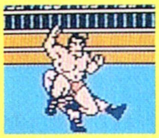
相手と組んで

✚↓とA

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

これはドリル・ア・ホールだね。ツームストンの方が好きなんだけどな。

21 フライング・ニー・ドロップ



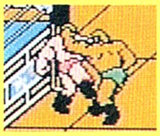
トップロープに上がり

B

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

故ブルーザ・ブロディの得意技。ハデなだけに、最後のキメで使いたい。

22 鉄柱攻撃



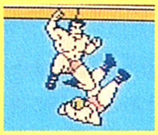
場外で組み

✚←→とB

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

場外乱闘の華。どーせなら、出血するとこまで、やってほしかった…。

23 ニー・ドロップ



相手がダウン

✚←→とA

01 02 03 04 05 07 08 09

相手を倒して、すかさずニー・ドロップ。序盤の基本戦法なんだよ。

24 エルボー・ドロップ



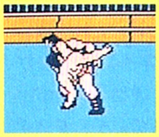
相手がダウン

✚←→とA

06 10

単純な技だけど、重量級のレスラーが使うと、必殺技にもなる恐い技だ。

29 延髄斬り



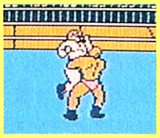
相手と組んで

A

01 09

猪木が使い始めた頃は一撃必殺だったけど、今や単なる痛め技だもんなぁ。

30 ベア・ハッグ



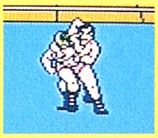
相手と組んで

B

04 06 08

怪力自慢のレスラーは、たいてい使う。いわゆる“背骨折り”ってヤツだ。

31 コブラ・ツイスト



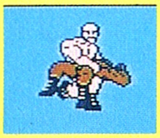
相手と組んで

✚↓とB

01 02 05 07 09 10

猪木の代名詞だ。コブラをかけたときの猪木の表情がいーんだよね。

32 ワンハンド・バック・ブリーカー



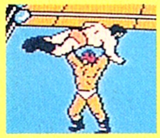
相手と組んで

✚↓とA

03 06 08

往年の必殺技だけど、藤波辰巳が復活させたね。ジミだけど、強力な技だ。

37 デッドリー・ドライブ



相手と組んで

✚↑とB

04 08 10

相手を頭上に抱え上げ、マットに叩きつける殺人投げ。いたそ…。

38 卍固め



相手と組んで

✚↓とB

01 07

アントニオ・スペシャルと呼ばれる、猪木の必殺技。だぁーっ!!

39 ジャンピング・ニー・パット



走って

✚←→とA

02 03 08 10

おーっ鶴田の十八番。見かけ以上の威力があるらしい…。

40 ショルダー・タックル



走って

✚←→とB

04 05 06 10

アメリカンフットボール上がりの、デカいレスラーがよく使う技だね。



マハラジャ

実は参議院選挙速報を見ていて、お仕事が後回しになってしまったのです。それほど今回の選挙は山田かつてないほどのおもしろさ／さて、RPG AVG「マハラジャ」は参院選になりえるかな!?

文／RYOII

インドを舞台にRPGとAVGが交錯する魔訶不思議

インドというといったいどんなイメージがあるかな？ディスコがなんでゲームになるんだ、という人はおいといて、神の国、カースト制、ガンジー、デカン高原、ガンダーラなんてところか、ちょっと古い人だとレインボーマンが思い出されるかもネ。で、あの「デーヴァ」もそのネーミングはこの「マハラジャ」と同様にインド神話からとられているんだけど知っていた？

さて、インドが舞台になるとゲームはどうなるのかというと、なんとなく古代文明や神話性が、これまでのRPGに比べて増幅されるような感じになるんだ。おそらくネーミングやグラフィックそれにシナリオがそうさせていると思うんだけれど。

ゲームは、マハラジャの宮殿から邪神ラーヴァナの謎を追いかけて、アドベンチャーとRPGが交錯しながら進んでいく。

古代インド文明をベースに、神話と遺跡を巡る冒険はいつしかキミを魔訶不思議な世界へいざなってくれる。



▲彼がマハラジャ。この人に会うことによって数奇な運命をたどることになる

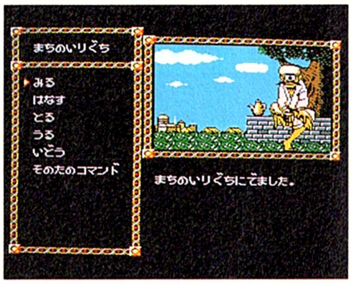
まずはアドベンチャーで謎に挑戦

このゲームの基本はアドベンチャーゲーム。スタート時点のガンジス川のほとりでは、まだこれから先いったいどんな運命がまっているのかまったくわからない。何かを発見したり移動して謎を解き、何が目的なのか？何をなすべきなのか？を考えながら進んでいかなくてはならない。コマンドは選択方式なんだけれど、途中、ダンジョンや密林などの3D移動シーンも登場してくる。

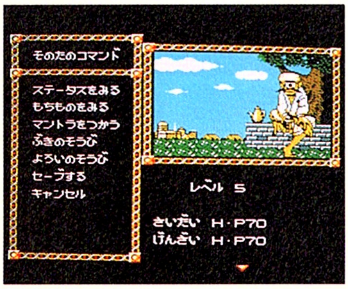
AVGとしては、古代遺跡の謎解きなどもあってちょっとあの「太陽の神殿」の雰囲気を持っている。でも、あれほど難しくはなく、けっこう素直ではあると思うが。



▲ゲーム中には密林の中や塔の内部の3Dダンジョンも登場するのだ



▲コマンドは基本的なものと、その他のコマンドからなっている



▲その他のコマンドには次のようなものがある。ステータスもチェックしよう



▲モンスターとの戦闘シーン。武具は装備しないと役に立たないゾ

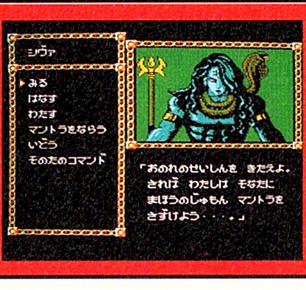
RPGは意外に本格派している気分

ダンジョン内や密林の中ではモンスターが出現して、バトルとなる。ここからはRPG。RPGの基本はまず武装すること。謎解きばかりだとモンスターには勝てない。武器や防具の準備もしなければならない。しかも、持っているだけじゃダメ。武器、よろい、盾をそれぞれ装備することを忘れずに。

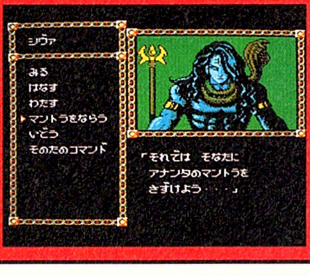
戦闘ではレベル、EXP、HPはもちろんMP(マントラポイント)、ちから、つよさ、しゅび、すばやさ、おかねと本格派RPG並みのステータスを持っている。モンスターによっては、それなりの戦術を要求される。アドベンチャーが素直な分、このRPGでバランスをとっているようだ。

魔法の呪文マントラを体得しよう

魔法の呪文であるマントラは全部で16個ある。このマントラはレベルがアップするごとに修得できるようになっている。まず最初に修得できるマントラが「ルドラ」。これはHP回復の魔法で習得レベル3、消費MPは3だ。次が「アグニ」。これは火炎攻撃の魔法で、レベル5、MPは3。こうしてレベル20まで防御用、攻撃用の魔法が修得できるようになっているのだ。



◀レベルがあがったらシヴァにマントラをさずけてもらおう



◀シヴァに会ってアナンタのマントラをさずけてもらった

プロローグ〜王宮からの脱出

それは、ガンジス川のほとりから始まった。そこで偶然、小さな神の像が入った箱を拾ったことが、これから先数奇な運命をたどることになるとは、まさに神のみぞ知る！であった。

この小さな神像は、ボクをマハラジャの宮殿に導いた。そこで藩王マハラジャに歓待されることになる。祝宴が催され、大変なもてなしを受けるのであるが、浮かれていられない事態がすぐ後に起こった。

宴会が終わって、用意された部屋で休んでいると部屋のすみから物音が!? それが若き王女との出会いであった。そして、王女から衝撃の告白を聞くことになった。

平和であったこのマハラジャの宮殿にある日、予言者のインドラジットがやってきて、王女の父でもあるマハラジャをそそのかしラーヴァナという邪悪な神を信仰するように勧め、自らも神官として住みついてしまったという。以来、近隣の村から女子供をさらってきてはいけにえとして捧げられているというのだ。

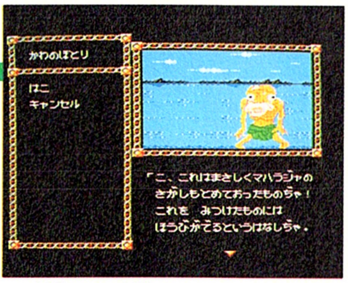
王女は「明日になればあなたも祭壇に捧げられることになるだろう」と恐ろしいこともいうではないか。これはまずい、朝になる前に逃げなくては！

しかし、困ったことに宮殿の出口には衛兵がいて出ることができない。どうすればいいんだ。ここしか出口はないはずだ。ここは思案のしどころ。その前にちょっと宮殿を探検してみるか。下へと足を向けてみると、王女がいっていた祭壇があった。が、そこでは予言者が祭壇に向かって祈りを捧げている。やばいなぁ、祭壇にはラーヴァナ像が祭ってある。ということは、予言者は悪者の可能性が。などと考えていたら、気配に気づいたのか予言者は振り向いた。で、さりげなく嚇しをかけてきた。

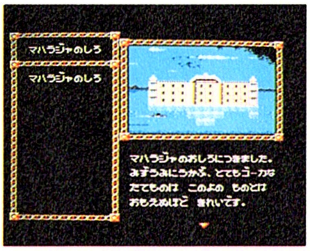
ここもダメなのか!?とすごすごと祭壇を後にした。

いったいどこに出口があるんだ。このままでは、いけにえにされてしまうではないか。といって、ほかにいくところはない。

どこかに秘密の出口があるはずだ。まだ、時間はある。冷静になってもう一度、最初から散策してみるか。そしてボクは過去へ飛ばされることになる。



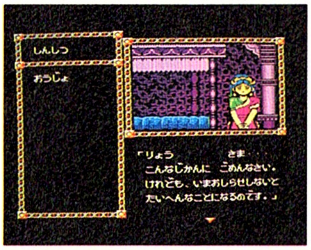
▲川岸にいた老人から、マハラジャについて話を聞くと…



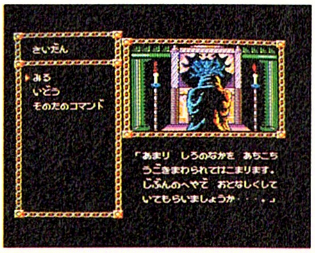
◀ここがマハラジャのお城だ。湖に浮かぶとても美しい城である



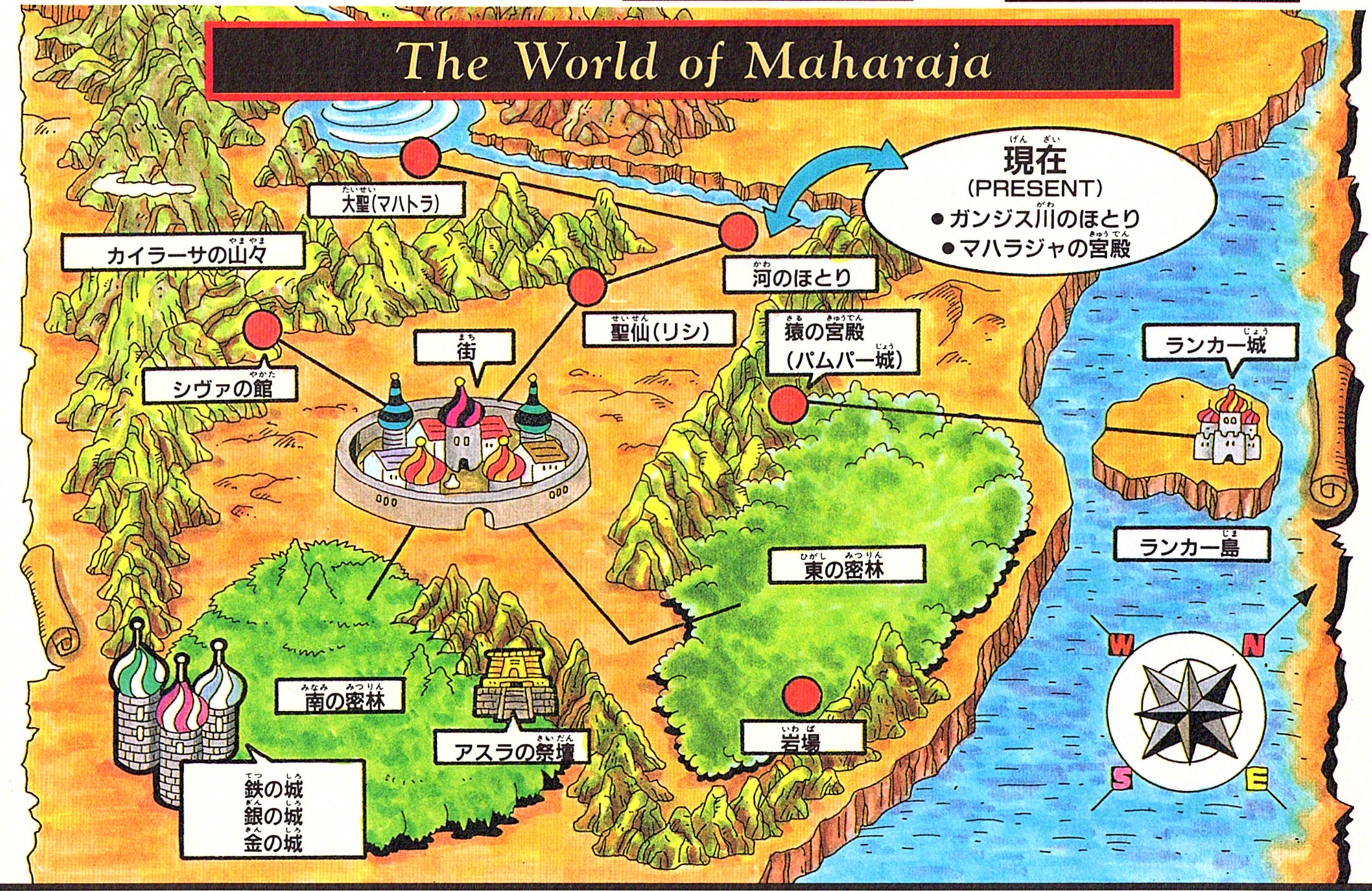
◀マハラジャは主人公を大いに歓迎してくれた

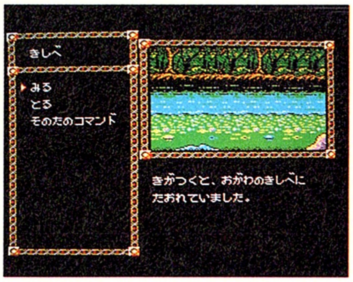


◀寝室で王女と出会う。そして意外な事実を聞く



◀地下にある祭壇に1人の男が。何か仕掛けがありそうだ





▲時空間を超えて、川の岸辺に飛ばされてしまったらしい



▲すると、そこに４本の牙を持った白い聖象アイラーヴァタが出現した

シヴァとの出会い〜アスラの城

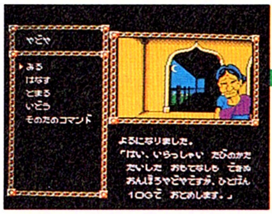
気がつくとそこは花々が咲き乱れる岸辺。唖然としてたたずむ。マハラジャの宮殿から何かの力によって時空間を超えて飛ばされてきたようだ。

さて、どうするかと思っていたら、ぬわんと川の中から４本の牙を持つ白い象が現れるではないか。こいつはいったい敵か味方か？

象さんに誘われてやってきたところには聖仙リシがいる。そこで、この冒険の真の目的を知ることになる。

彼の話によると、邪神ラーヴァナを倒すことができるのは、唯一、人間として生まれた神の子であり、それがボクであるという。そして、ボクをここへ導いたのがシヴァであることを知る。

街



▶宿屋のマーヤおばさん。10Gで宿泊できる



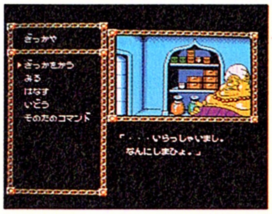
▶彼が聖仙リシ。物を作るのが得意らしい



▶武器・防具屋のおやじのバーバーはいい人



▲お茶を飲みながらぐーたらしているケララはアイテム引取屋なのだ



▶雑貨屋の商人サバリは美食家でデブじゃ

街は情報とアイテムの宝庫だ

まず最初に出会ったのが、街の入口で暇そうにお茶を飲んでいるケララ。けっこういろんな話を聞くことができた。そして、いらないアイテムがあったら買い取ってくれるという。でも、いいかげんそうだから、気分によって同じアイテムでも買い取ってくれる値段が違いそう。

さて、それでは街へいってぐるっと回ってみよう。まずは宿屋。女手ひとつでボロ宿屋をまかなってきた働き者のばあさんマーヤがいる。ただ、マーヤばあさんはかわいい子供たちをアスラたちのいけにえにするために連れさられてしまって、悲しみに沈んでいた。

武器・防具屋のバーバーおじさんは体中傷だらけでごっついけれど、意外に親切。お金をつくったらここで武器や防具を調達しよう。もちろん、アスラやラーヴァナについての話も聞いてみよう。

雑貨屋の主人サバリは生粋の商売人。扱う商品は食べ物が多いみたい。

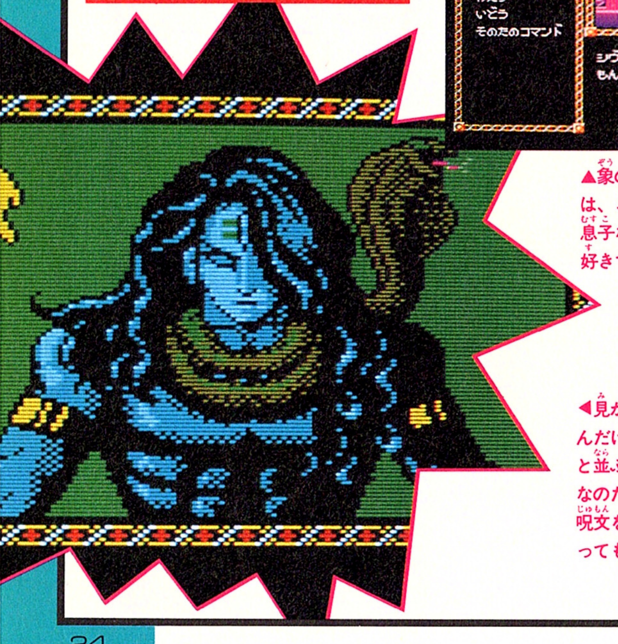
この街の情報から、悪魔たちは、神の子が人間として生まれてくるという伝説を恐れて人間狩りをしているということがわかった。というのは、ラーヴァナは苦行によって、神にも悪魔にも殺されない体を約束された。しかし、ラーヴァナは人間の力をみくびっていたため、その約束の中に人間を入れることをしなかったのであった。

そして今、神の子が人間の姿で誕生した。それが主人公であるキミなのだ。まだ、ひめられた能力を知らぬまま旅立つのである。

シヴァの館



▲象の頭を持つガネーシャは、こう見えてもシヴァの息子なのだ。甘いものが大好きでもある



◀見かけは悪魔のようなんだけど、ヴィシュヌ神と並ぶヒンドゥーの善神なのだ。彼はマントラの呪文を教えてくれる。とってもヘビメタだぜ！

善神シヴァとの会見

シヴァの館はカイラーサ山（ヒマラヤ）にある。アドベンチャーゲームのいいところは、「いどう」コマンドを使えばヒマラヤへも瞬時にいくことができるのだ。

ぴゅんとやってきましたシヴァの館。しかし、門にはシヴァの息子で、象の頭と太鼓腹のガネーシャがとーせんぼしている。さて、どうしたら中に入れてもらえるのか？街での情報収集がちょっと足りなかったせいか、ガネーシャを喜ばせる方法がわからん。もう一度、街へ戻るか。そこで情報を仕入れるとガネーシャの大好物がわかるかもしれない。

ちなみに、こんなひょうきんな顔をしているガネーシャだけど、これでも繁栄と学問をつかさどる神様なのである。

シヴァは外見は悪魔的に見えるけれど、彼はヴィシュヌ神と並ぶヒンドゥーの善神で多くの魔物を退治しているんだ。また、ナタラージャ（踊りの神）としても名高く、シヴァの踊りを見るためにわざわざ神々や聖仙が集ってくるほどである。奥さんがたくさんいることでも有名である。

さて、このシヴァなんだけど、話をすると、邪神のラーヴァナを倒さないと、後の世の人々まで苦しむことになるっていうんだ。しかも、神々はラーヴァナとの長きにわたる戦いの間に、武器やアイテムをラーヴァナに同調する魔族アスラたちに奪われてしまい、それらはターラカというアスラの３人の息子たちの城に隠されているというのだ。

うむ、どうやら自分がどんな立場で、どんなことをすればいいのかはっきりしてきたのだ。

密林

いよいよRPGの登場だ。戦闘準備はいいかな！

街やシヴァから情報を聞いて、いまこの世界で起こっていることやそこで自分が何をするかがわかったら、ラーヴァナを倒すために出発となる。まず目指すはアスラの城。

南の密林へ足を踏み入れる。ここからは３Ｄ迷路。道なき道を進むことになる。そしていよいよモンスターの出現。ＲＰＧのスタートだ。

密林のモンスターを予想して、街で買った武具を装備しておいてよかった。でなければ、あっさりやられているところ。いきなり登場したのが人喰い虎である。これは強そう。でも、ここで逃げ帰っていては事態は進まない。戦いながら活路を開くっきゃない。

２度、３度と攻撃を加え、なんとか虎を倒すことができた。しかし、こちらもそれなりに傷ついた（ＨＰダウン）。いったん街に戻って宿屋で傷を癒したほうがいいか。密林の入口で戦ってレベルアップを図ろうと思う。そして奥へ進むことにした。

迷路と化した密林の中はモンスターの巣窟であった。戦いながら進んでいくとやがて祭壇が…。

人喰い虎



◀南の密林に住む人喰い虎だ。鋭い牙で攻撃してくる。ナイフで攻撃可能。

マヒーシー



◀水牛の頭を持つマヒーシーは密林と鉄の塔をすみかとしているモンスターだ。強いゾ

コブラ

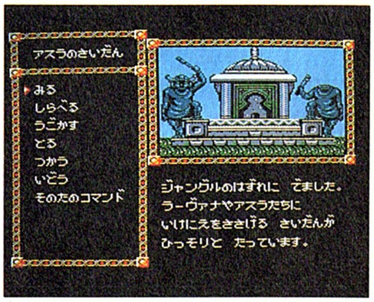


◀こいつも南の密林に住むコブラだ。猛毒の牙でおそってくる。が、けっこう弱い

密林の中は完璧な迷路。いけどもいけども同じ風景が続く。その間、人喰い虎に加えてコブラや水牛の頭を持つモンスター・マヒーシーもゆく手をふさぐ。コブラは意外に弱いんだけど、マヒーシーはなかなかの強敵でＨＰが危うくなる。ここで、密林の入口でレベルアップを図っておいたことが効いてくる。というのは、マントラの１つ「ルドラ」を修得してあるからだ。これで、ＨＰが回復できる。密林の中ではセーブすることができないので、ルドラを覚えてから入るようにしたい。

ある方向を決めて進んでいくと、密林の中にひっそり建つ謎の祭壇を発見した。この祭壇、いけにえ

謎の祭壇



◀南の密林のはずれにあるいけにえを捧げる謎の祭壇だ

を捧げるための祭壇らしいが、何か秘密が隠されている気がしてならない。調べてみてると、やはり何かありそうであることはわかるんだけど、どこにどんな秘密が隠されているのかがわからん。そして、その秘密を解くカギがどこにあるのかも。とりあえず、持物をすべて使ってみることにするか。

しかし、こんなところでシヴァに会ったことが役に立つとは。何ともここには意外なトリックが仕掛けられていたものだ。

さて、いよいよアスラの城へと進むわけだが、ヤバイことにＨＰもＭＰも０に近づいている。ここは一旦、街の宿屋に戻ることにしよう。

アスラの城



◀密林のはずれにターラカの３人の息子たちの城が見える。まずは鉄の塔を探険してみよう。何かアイテムが!?

プレータ

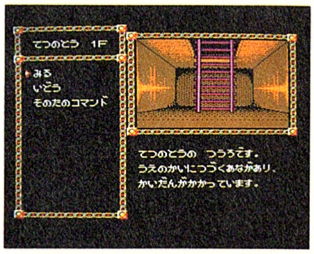


◀鉄の塔にいるプレータはＨＰの割にお金をけっこう持っているのでゼッタイ倒すんだ

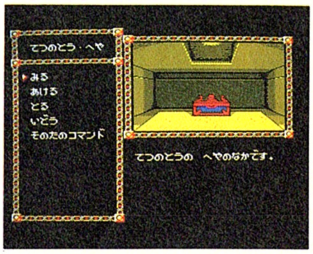
ナーガ



◀半人半蛇のナーガは手強い相手だ。マントラの呪文を覚えてから戦いたい



◀３Ｄ迷路を歩いていると上へのはしごがある！



◀鉄の塔の部屋に箱が１つある。中にはいったい何が？

密林の中には祭壇のほかに、なんとアスラの城があった。城は鉄、銀、金の３つの城があり、中にはターラカの息子がいるに違いない。そして、その中には神々の武器が隠されているはずなのだ。なんとしてもその武器を奪還しなくては。

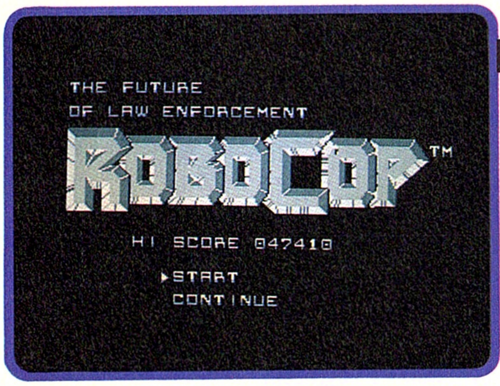
しかし、アスラの城の内部は３Ｄダンジョンとなっていて、密林をはるかに超える力を持つモンスターが徘徊している。レベルが低いとホントに強いんだよねプレータとかナーガあたりは。ただ、プレータはけっこうお金持ちだから倒すと利益が大きいのだ。

そして、ターラカの末息子で鉄の塔の主人のヴィドゥユンマリとの戦いは熾烈をきわめることになりそうだ。

ただ、この鉄の塔へ潜入するためには、何かアイテムを持ってこないとダメであることは確かであった。

カセット／データイースト／8月25日発売／¥5800（税抜き）

ROBOCOP

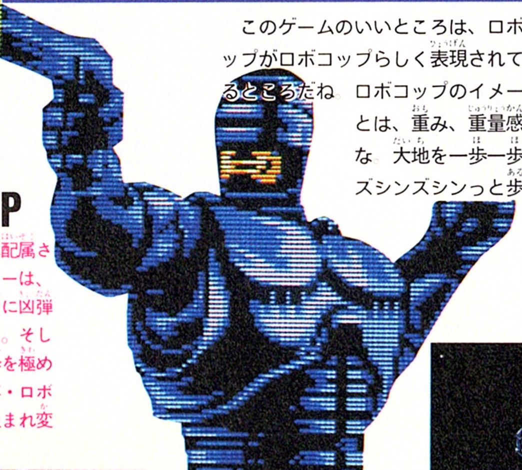


ロボコップ

映画のロボコップといえば、そろそろ続編のウワサが出てもいい頃だ。今度はやっぱアン・ルイス（ナンシー・アレンの役名だぞ）も、ロボコップとして出てくるんだろーか。夫婦ロボコップなんて、イカしてるじゃん。

文／S−MAN

ロボコップの独特の動きを忠実に再現！

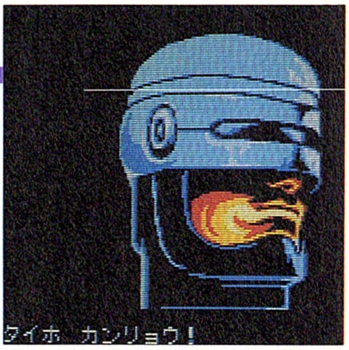


このゲームのいいところは、ロボコップがロボコップらしく表現されているところだね。ロボコップのイメージとは、重み、重量感だな。大地を一歩一歩、ズシンズシンっと歩いて、普通のピストルの弾なんかにゃビクともしない感じ（アーケード版にあった歩くときの効果音がないのが残念だけど）。リズムを崩さない歩き方がメカっぽくていいよね。それにひきかえ、敵キャラの死に方の軽いこと。オート9をくらうと、バシッと飛んでいく軽さが、ロボコップがいかに強いかを表している。そのぶん、アクション的にはかなり大味な印象を与えちゃうけど、そこは目をつぶんなきゃ。だってロボコップが身軽にジャンプしたりキックしたら、それは違うでしょ。まぁ、まず映画を観て、彼の魅力を頭に焼き付けてから遊びましょうね。

ROBOCOP

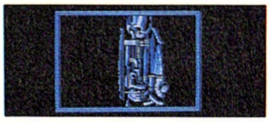
デトロイト署に配属された刑事マーフィーは、銀行強盗を追跡中に凶弾に倒れ、殉職した。そして彼は、科学の粋を極めたサイボーグ刑事・ロボコップとして、生まれ変わったのだ!!

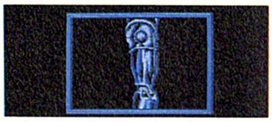




▲映画の中でのロボコップがメットを脱いだときの顔が、妙に頭にこびりついて困る







▶ IMAGE STORY ◀

——近未来、アメリカ・デトロイトシティー。かつては有益な産業都市であったこの街も、今では凶悪な犯罪が日夜頻発する、最悪の犯罪都市へと姿を変えていた。

ここは巨大コングロマリット（複合企業）のオムニ社。新都市建造プロジェクトが進められ、オムニ社は市との契約で警察の経営権さえも握っていた。

オムニ社は、市長を招いて新開発警護ロボットの発表会を行った。常々進められてきた開発機種は、ED209型ロボットである。しかし、これは完璧ではなかった。この重要な発表会の席で、予想だにしないミスが起こったのだ。一般市民と犯罪者の識別機能が不十分だったために起こった惨事だ。

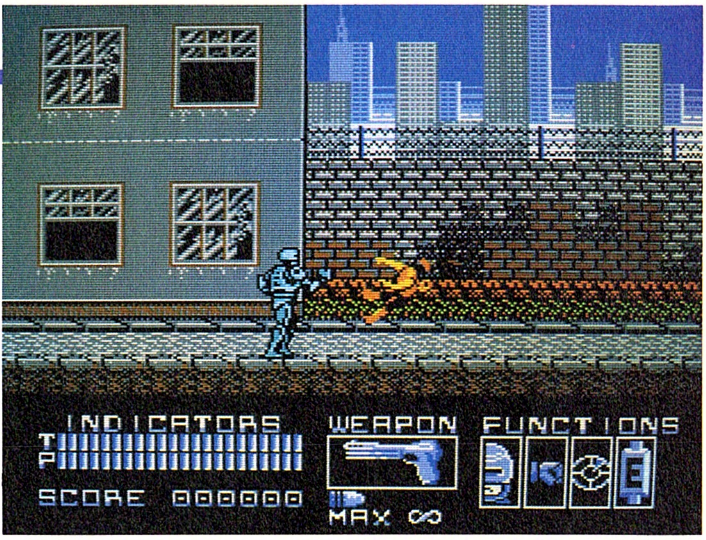
市長の返事は、当然の如くノー。計画は振り出しに戻った。そこですかさず躍り出たのは、若手技術者のボブである。彼のプランはサイボーグ刑事ロボコップ計画だった。候補者が現れしだい、実行に移すことになった。

ある日、デトロイト署に1人の青年刑事が配属されてきた。彼の名はマーフィー。勤務についた彼は、ある銀行強盗事件を追う任務についた。アジトを突き止めたのだが、無念にも彼は、冷酷な犯人どもの凶弾に倒れてしまった。犯人グループのリーダー、クラレンスの顔を目に焼き付けて…。

そして、ロボコップ計画の候補者は決まった。無念の死をとげた青年刑事マーフィーがロボコップとなって蘇る。さぁ、ロボコップよ、デトロイトの犯罪を撲滅するために立ち上がるのだ!!



まずはメイン画面の見方を覚えよう



この画面が、通常のコンディションを全て観られるメイン画面だ。まずは、ゲームの最も基本的なこととして、メイン画面の見方を紹介しよう。

画面下に表示されるのは、マイキャラの残りパワーを知るインジケーター・スコア・武器の選択と弾数をみるウェポンウインドー・戦闘情報を知るファンクションの４つの要素だ。

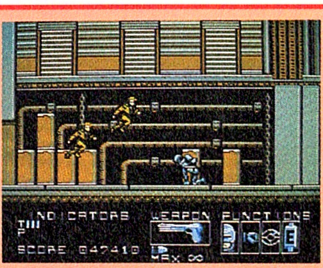
ステージ設定は６ステージあり、横スクロールを基本としている。謎解きなどは一切無く、純粋なＡＣＧだ。

インジケーター

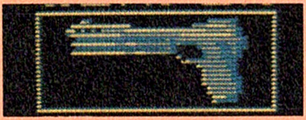
ゲージには、時間の経過を表すタイムゲージと、体力の残量を表すパワーゲージの２つがある。パワーゲージについては、敵からダメージを与えられると減っていく通常のものだが、タイムゲージのほうは、時間制限というよりも、バッテリーの消耗時間と解釈してもらいたい。タイムゲージを回復するアイテムがバッテリー型をしていることで分かるはずだ。どちらかがゼロになると、ゲームオーバーになる設定だぞ。

ウェポン（武器）

敵を武器で攻撃する場合は、３種類の方法がある。ただし、常に使えるのはオート９だけで、マシンガンとコブラ砲は、アイテムとして手に入れておかないと使えないぞ。しかも弾数には制限があるのだ。射程距離にも注意しよう。選択は、ポーズをかけて＋の上下でおこなう。

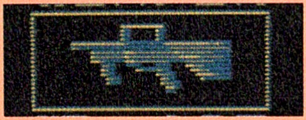


▲敵によっては、誤った武器で攻撃しても、全く効果がない場合があるのだ



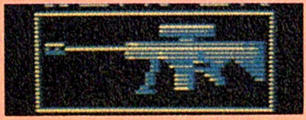
オート９

◀最初から持っているメインの武器。弾数制限はなく、射程距離は画面1/2だ



マシンガン

◀攻撃力があり、連射ができる。ただし射程距離が極端に短い。１個で30発分

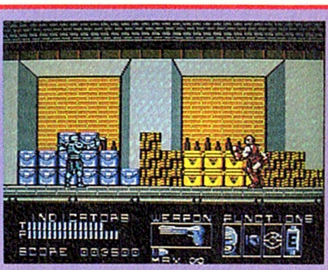


コブラ砲

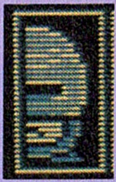
◀最大の攻撃力を誇る。射程距離も画面全域有効だが、１個で２発分しかない

ファンクション

ロボコップには、４つの特殊機能が装備されている。これらの機能は、スムーズにゲームを進めていくうえで欠かせない機能なのだ。ゲーム中は、このファンクションが常に作動している（点滅とアラームで知らせる）ので、プレイヤーに最も的確なアドバイスを与えてくれるだろう。



▲敵のなかには、パンチでしか倒せないやつもいる。それを教えてくれるのだ



赤外線スキャナー

◀破壊できる障害物が画面内に出現した場合、自動的に反応してプレイヤーに知らせる



攻撃方法識別装置

◀パンチでしか倒せない敵が出現した場合に、点滅してプレイヤーに知らせる



目標距離測定装置

◀ボス面までの距離を測定し、近くなるに従って、点滅のスピードが早くなっていく



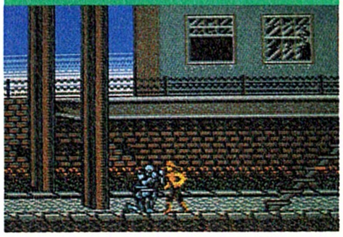
インジケーターアラート

◀ＴまたはＰのインジケーターが10ゲージ分・３ゲージ分になると、点滅しアラームが鳴る

武器を使って敵を攻撃できる場所は、一定区間内だけと制限されている

ロボコップのアクションは、ブロック・パンチ・武器による攻撃の３つだ。ここでいっておきたいのが、前述した武器について。武器の攻撃は、いつでも好きなときにできるわけじゃないのだ。実は、ある一定の区間内でのみ、発砲が許されるという設定なのだ。もちろん、オート９を大腿部にしまうしぐさは健在。これにより、ある意味で緊張感が増し、よりエキサイティングなバトルが展開されるというわけだ。

ブロッキング



▲ブロックで身を守るときは、少しやりにくいが、セレクトを押して操作する

パンチング



▲パンチを繰り出すのはＢだ。武器をしまっている場合は、Ａでもパンチになるぞ

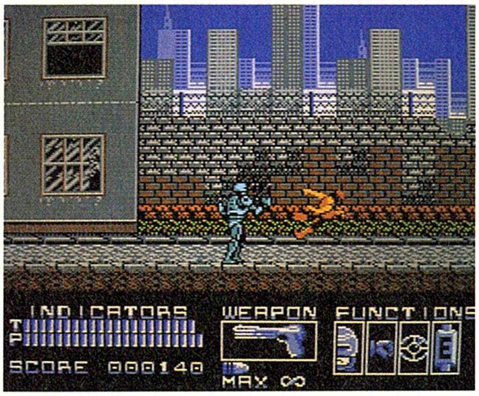
ウェポン



▲オート９をはじめとする武器の使用は、Ａで。使用区間内でのみ、撃てるのだ

STAGE1 パトロール

ここは最初のステージなので、肩慣らしのつもりでゲーム感覚をつかむことにしよう。ザコキャラの基本的な種類がここでお目にかかれるのも、今後のザコが頻出するステージに対して免疫になるだろう。パンチの間合いやタイミングを中心に、独特のアクションに慣れてくれ。



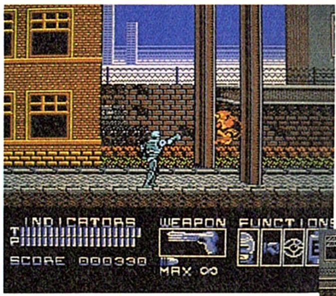
◀まず最初に現れるのは、最も出現頻度の高いナイフ男だ。間合いをつかんでおこう



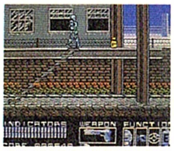
◀バイクで襲うバイク男は、早めにパンチを



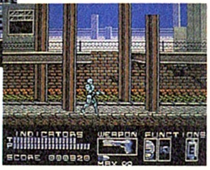
◀上から襲ってくるトビケリ男に注意！



▲戦闘犬は、ジャンプしたときにタイミングを合わせパンチ



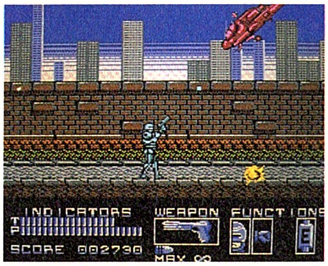
▲体力回復のパワーフード（黄）があるぞ



▶ここからオート9の出番



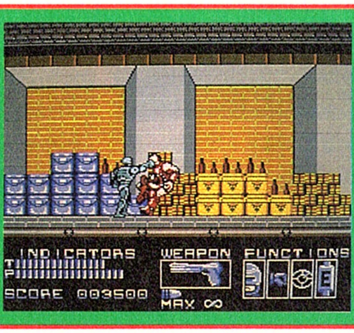
▲タイムゲージを回復するためのバッテリーパックがある。取っておこう



▲巨大なヘリコプターが出現。でも、これはオート9で楽々に倒せるのだ。

✖BOSS

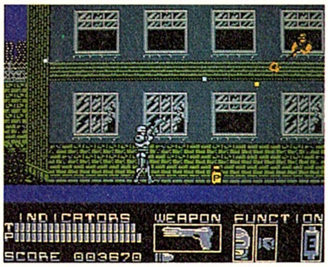
ボスキャラの、その名もボスゲリラ(赤)。ヤツには銃は通用しない。パンチで倒すのだ。近づいてくるまで待ち構え、パンチが当たる間合いになったら、ひたすら連打連打!!



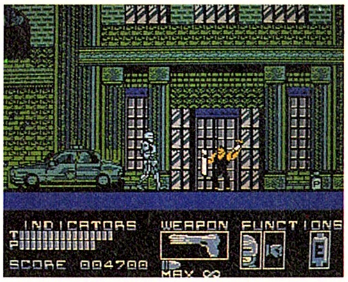
◀パンチは、間をあけずに連打しないと、反撃されてしまうぞ！

STAGE2 ゲリラの潜む市庁舎

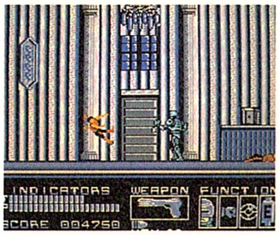
夜のデトロイトで起こった犯罪は、暴漢がなんと市長を人質に庁舎にたてこもるという事件だった。庁舎の内部は3階建構造で、各階にはトラップのドアがいくつも設置されている。しかし、ドアの向こうにはアイテムがある場合もあるので、一応調べてみたほうが賢明だぞ。



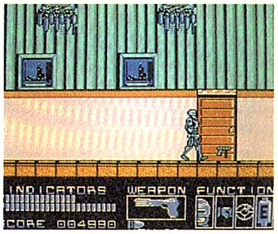
▲庁舎の外では、火炎放射男や窓マシンガン男が、ロボコップの行く手を阻むぞ



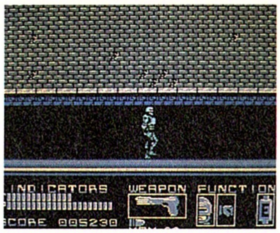
▲庁舎の玄関付近で出現する火炎ビン男。投げたあとのスキをついて、攻撃しよう。



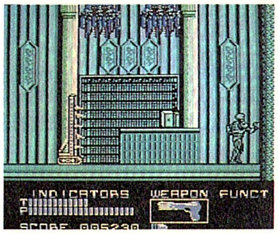
▶庁舎内部に入ると、オート9は撃てなくなるのだ



▶1階の2番目のドアを開けると、マシンガンがある



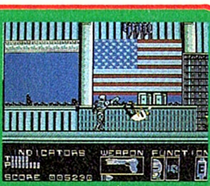
▶2階の一番手前の部屋は、近道になっているのだ



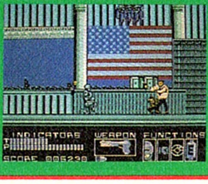
▶ボス部屋の直前、針壁がくる前に、壁を15発パンチ

✖BOSS

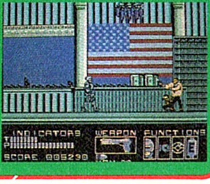
ここで注意すべきは、攻撃したときに誤って市長に当ててしまうと、自分のダメージになってしまうところだ。そこを頭に入れて、戦おう。



▶市長を解放したら、パンチで暴漢をノックアウト！



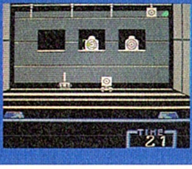
▶まず、暴漢の弾をしゃがんでよけるんだ



▶弾が通り過ぎたら、立ち上がって2発ブチこむ

BONUSSTAGE 射撃訓練ができるぞ

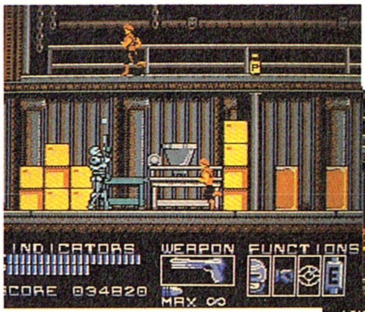
ステージ2をクリアすると、このような射撃訓練ができる。制限時間30秒以内に、次々出現する標的を破壊するのだ。1個につき1000点得点できるぞ。



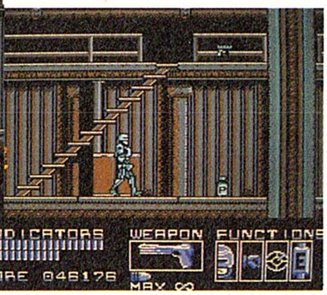
◀30発破壊するとエネルギーボックスがもらえるのだ

STAGE3 麻薬工場

犯罪者の栄養源ともいえる麻薬を密造している工場だ。内部は2階建構造だが、階段の位置は複雑に入り組んでいる。ここは、アイテムがやたらと置いてあるのが特徴的だ。特にマシンガンに関しては、今後の需要が大きいので、確実に手に入れておくことだ。ただし、タイム切れしないように！

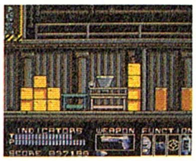


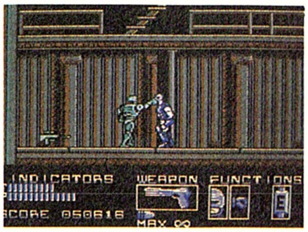
▼いろいろなところにアイテムが落ちている。効率よく拾っていこう

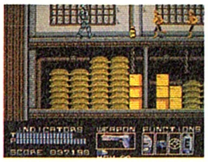


▲ハンドガン男が、中2階からピストルを撃ってくる。早めに仕留めよう

▶2階に上がるときは、このエレベーターに乗っていく。画面の左はしまでいくと、降りてくるぞ

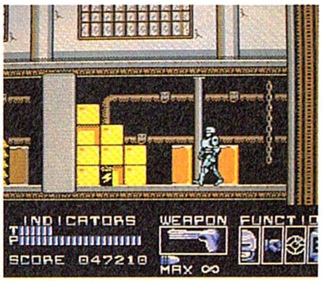




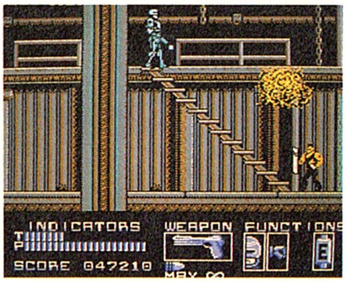


◀まずは、中2階に降りて、アイテムを根こそぎ取っておこう。取ったら、また下に降りてメインフロアへ

▲ちょうど真ん中あたりに、このコブラ砲がある。ここはボスゲリラが襲ってくるので、倒してから取ろう



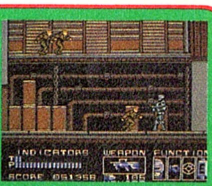
▲右はしのエレベーターで下へ降りるときには、バッテリーパックを忘れずに取ろう



▲ボス面の直前に現れる火炎ビン男。斜め下に✚を入れ、ナナメ撃ちで倒そう

✖BOSS

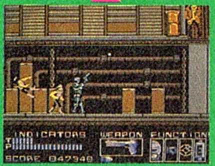
まず左からくるザコをオート9で倒し、ゴンドラにいるクラレンスにも攻撃。ヤツが逃げたあとに、マシンガンで傭兵3人を倒せばクリアだ。



▶そのあとの傭兵軍団は、マシンガンで倒すのだ！



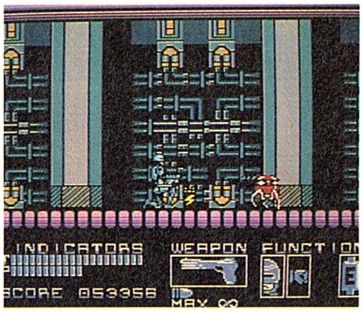
▶ザコが画面左から出現するので、オート9で倒す



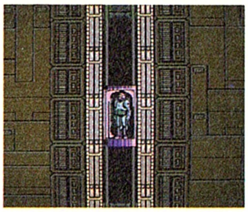
▶そのままクラレンスに向かってオート9で攻撃！

STAGE4 オムニ社

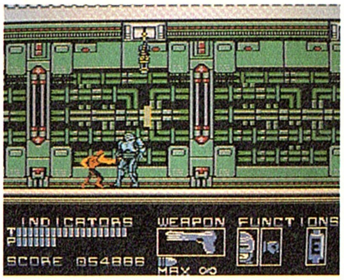
さて、いよいよオムニ社の内部に突入だ。さすがにここは、今までよりも手の込んだ仕掛けが据え付けられている。内部は4階建構造になっていて、上に行くには高速エレベーターに乗っていくのだ。そして、最後には、あのED209との宿命の対決が待ち構えているぞ。心して勝負に臨もう！



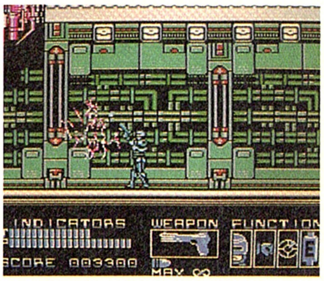
◀最初に現れるのは、小型高性能メカ・バグだ。倒すとアイテムが出るかも



▲この高速エレベーターで上のフロアへと上っていくのだ。スピード感がよく出ているぞ

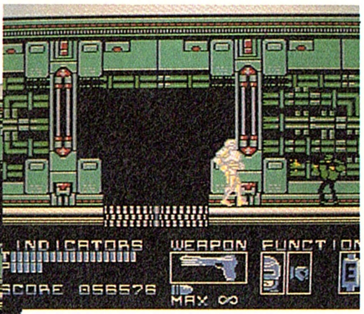


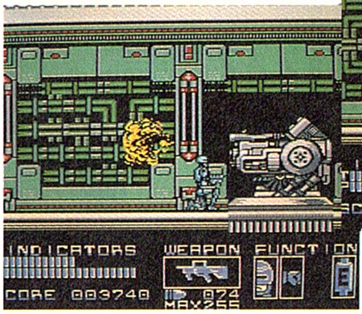
▲天井からは、壁に設置されたレーザーが容赦なく攻撃してくる。真下から撃とう



▲行く手を遮る電磁バリア。これのイナズマが届かない場所で遠隔攻撃を！

▼下からヌッと出現する固定砲。こいつには、近づいてマシンガンで攻撃！

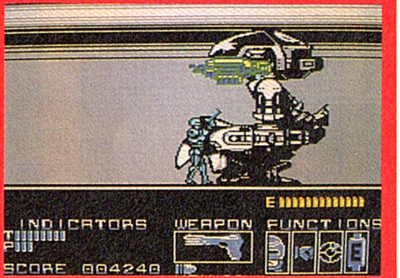




▲意外とダメージをくらう、ライフル男の攻撃。弾はブロックでかわせるぞ

ついに宿敵ED-209と対戦だっ!!

見るからに防御力のありそうな敵、ED209。しかし、ヤツにも弱点があるのだ。それは、強力なビームを発射する腕の付け根だ。ここ以外は全くダメージを与えられないぞ。足元にへばりついて、ナナメ撃ちで連射しよう。コブラ砲があれば、当然使うこと!!



カセット／CBSソニー／8月25日発売／¥5900（税抜き）

CAPTAIN ED



キャプテンED

シューティングを中心として、アクションやギャンブル、RPGもどきまでまさっちゃったゲームがこの「キャプテンED」。たとえるなら、ちゃんこ鍋のゲーム版てとこかな。とにかく、ハラハラドキドキしまくろう。

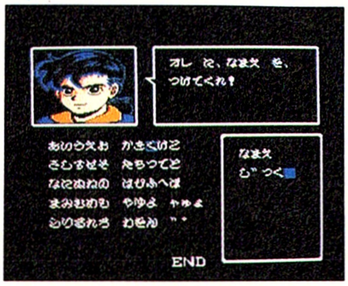
文／AYU♥

伝説の"七福神"を捜し出せ!!

宇宙の中でも、美しいといわれている「エド星」。ここで名宇宙パイロットの"キャプテンED"は恋人と2人幸福な生活を送っていた。そんなある日、謎の星「キョウ星」に君臨する恐怖の大魔王が恋人をさらってしまった。「キョウ星」に行くには伝説の七福神の力を借りなければならないのだが、その七福神も大魔王の手下どもによって7つの宇宙に幽閉されてる…。

という訳で、7つの宇宙の様々な敵を倒し、七福神を捜し出して、大魔王をやっつけるのがこのゲームの目的。全ステージ＋おまけステージをみごとにクリアして、恋人を助け出そう。

さて、まずはゲームをスタートさせる訳だけど、このスタート時には、ちゃんと名前の入力をする事ができるんだ。コンティニュースタートもあるよ。



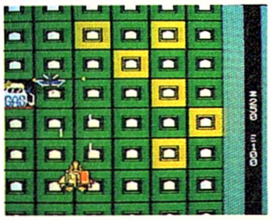


撃つだけじゃつまんないってんで、打つ（たたく）もついてるぞ

このゲームの大きな特徴というと…やっぱり向かい来る敵を撃つシューティングに、ブロックをたたくっていうアクションがついてる事かな。慣れないうちはちょっと大変なんだけど、コツさえ覚えちゃえばこっちのもん。やればやる程、味の出る組み合わせだよ。

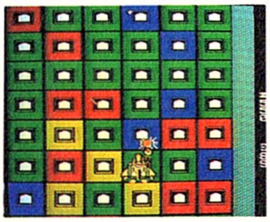
メインステージのブロックは緑→黄→赤と色がチカチカ変化するんだけどこれはちゃんとチェックしよう。赤ブロックは危険信号で、この上を通過すると、船のコントロールがきかなくなるばかりか"E（エネルギー）"まで吸い取られちゃうんだ。逆に、ニコニコマークを取ると現れる青ブロックは色々な役立ちアイテムが入っているありがたブロック。"$（お金）"、無敵になるバリヤー、"E"や謎の物体（ワープアイテム）まであるからひたすらブロックをたたいて取得しよう。ちなみに謎の物体を取ると、トッゼン別世界にワープしちゃうよ。

こうげき



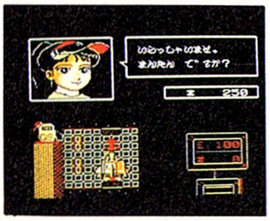
▲Ⓐボタンを押すと左右から弾が出る。相手の弾をよけながら上手に倒していこう

たたく



▲通常は3回たたくとブロックが崩れる。スーパートンカチを使うと1回ですむぞ

ガソリンスタンド



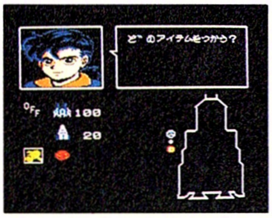
▲"E"がゼロになるとゲームオーバー。その前に、ガソリンスタンドで補給しよう

ショップ



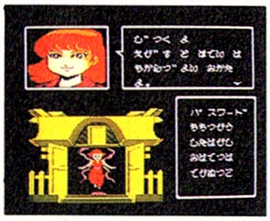
▲ゼーニーがたまったらすかさず買い物。全て買いつくすことを目標にすればOK

アイテム装備



▲店で買った物を装備しよう。セレクトを押すと、この画面になるからⒶで決定だ

おつけ

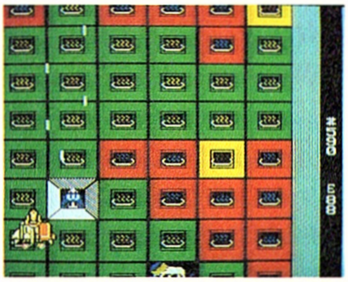


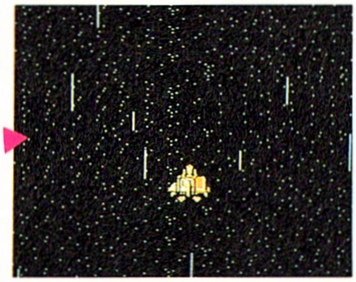
▲ワープゾーンの1つ"おつけワールド"。ヒントの他にもパスワードをくれるぞ

何でもござれのボーナス面。$をかけての大勝負!!

もう一つの特徴といえば、何といっても「トラップワールド」しかない。早い話がボーナスステージなんだけど、これがなかなかおもしろいんだ。しっかりとゼーニーもうけにもなるしね！

この世界に行くには、メインステージのブロックから出現した"謎の物体"に触れればＯＫ。突然ワープしてトラップワールドへと到着だぁ！



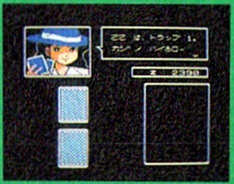




トラップ1
カジノ　ハイ&ロー

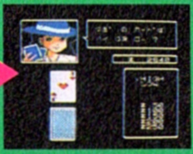


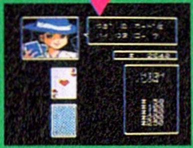
このワールドでは、カードの"ハイ&ロー"ができる。ルールはいたって簡単。次にめくられるカードが、最初にめくられたカードより上か下か当てるだけ。しっかりギャンブラーになりきって、ひともうけしちゃおうね。



◀このあやしげなお姉さんがディーラーをつとめてくれるんだ

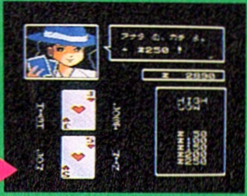








OPEN



勝ち?負け?

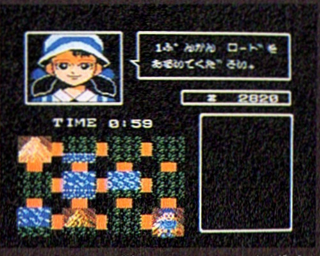
トラップ2
ポイントロード



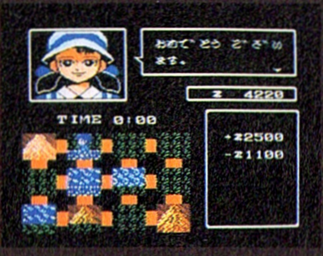
とにかく"カン"だけがたより、というワールドがここ。1分間、自分の好きなところを歩き、ブルーならプラス、レッドならマイナスで計算し、最終ポイントを決定するんだ。1番お金も入りやすいから、ドンドン歩こう。



◀野山を歩いてポイントかせぎ。時間の無駄使いをしないようにね



▲よく考えてる暇なんてないぞ。上下左右、こっちだって思った方に瞬時に移動



▲さて、結果はいかに。プラスが多ければ多い程、もらえるゼーニーが多いよ

トラップ3
アタックドラム



ここをクリアできれば、あなたも立派なミュージシャン！　なのだよ。初めに指示された通りドラム（コントローラー）をたたいて、その成績によってポイントが決まるシステム。リズムに合わせてスッチャカたたこう。



◀初めにお手本を見せてくれるから、リズムや早さを覚えちゃおう



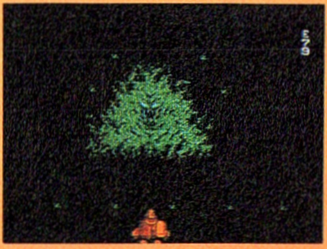




じゃ〜ん!! これがボス面だ

全体的に明るくって、バラエティ感覚あふれるこのゲーム。まだまだ紹介したいとこはタップリあるんだけど、とりあえず"ボス面"でしめくくりね。

ボスっていってもみんな見かけほど怖くないんだ。食べ物やミサイルを有効に使って、根気よく攻撃していけば、割と楽に倒せるよ。ちなみに神様はこのあと1人ずつ助ける事ができるんだ。



▲全身グリーンのヘンな奴。弾に注意ね



▲食べ物ミサイルを有効に使って倒そう



▲このヘビメタ君がなんと3面のボス！

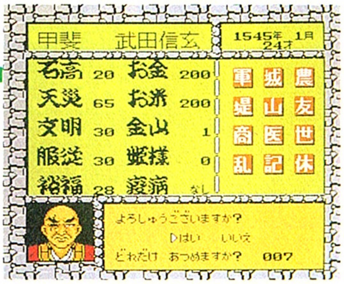


武田信玄2

「武田信玄2」の発売もいよいよしあさって21日に控え、まさに発売直前。ウォー・SLGファンにとっては待ちに待ったって感じだけれど、さて、そのシミュレート具合はいかがなものですかな!?

文／RYOII

富国強兵策で国をがっちりさせて合戦するのが基本



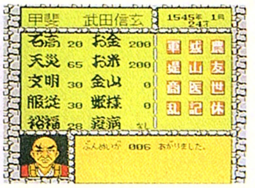
武田信玄に限らないんだけれど、この種の歴史物ウォー・SLGでは、まず自国を富ませること、つまり内政をきちんとやって自軍を強化することが最初にすることであり、大切なことだ。この内政のやりかたで、プレイヤーの個性が出てきて、その後の展開が大きく変わってくることにもなるわけだ。

しかし、国民を豊かにして強兵策を進めるには、当然莫大な金が必要となってくるのである。当初は持ち金をやりくりしてある程度まで内政を推し進めることができるけれど、それ以上となると思うようにいかない。そうなったら、いよいよ合戦！ これで戦利品を調達して、さらに内政→強兵策を展開していく、これが基本だ……が、実際はそれほど甘くはない!?

内政コマンドと国力パラメーターとの関係を覚えるんだ！

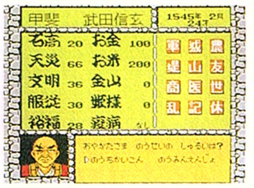
コマンドは全部で12個あるが、当初、富国強兵策のために使うコマンドは右の7個だ。このコマンドを駆使して、1人でも多くの足軽を徴兵することができるようにしなければならない。そのためには、どのコマンドをどうすれば国が富むのかよく覚えて政治家&経済人としての能力を発揮しよう。

◎ 城造り ◎



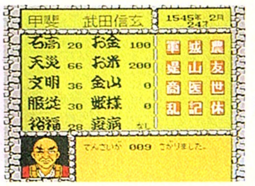
◀投入するお金に応じて文明度アップ。年貢や疫病発生率に影響

◎ 農政 ◎



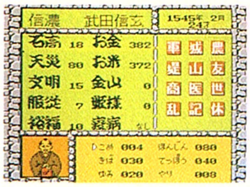
◀農地開墾と農民援助があり石高、服従、裕福に影響をおよぼす

◎ 信玄堤 ◎



◀信玄堤を造ることによって天災発生率を抑えることができる

◎ 商人 ◎



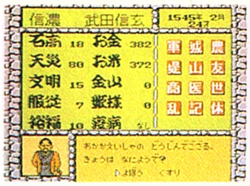
▶米、本陣、騎馬、鉄砲、弓、槍の売買。米相場で儲けることも

◎ 金山 ◎



▶発掘と増産があり金の収入源。大もうけのギャンブル性も高い

◎ 医者 ◎



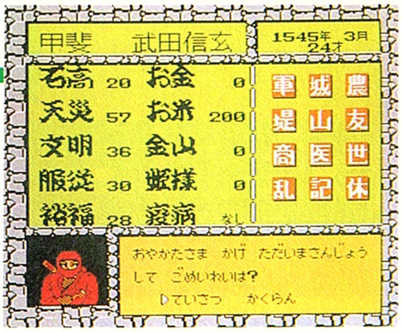
▶予防と薬がある。文明度が高いと薬も安く買うことができる

◎ 友好 ◎



▶姫様ができたら敵国と友好を結び敵の攻撃を回避することが可能

思いっきり悪代官してみるのも手かもしれない!?

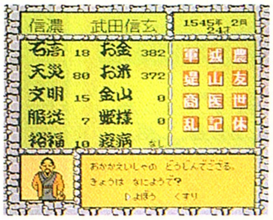


▲乱波には偵察と撹乱の2つがある。偵察は各国のステータスを見るため。撹乱は敵国にデマを流したりテロ活動をして被害を与えることができる

基本は国民に愛される武将でいるのがいいわけだけど、最初は思い切って悪代官に徹してみるのも面白いかもしれない。ではどんな悪代官になれというのか？ それは、どんな場合でも徴兵を最優先させてしまうという悪代官。石高・服従・裕福の3点セットはみるみる下がり、当然国民の反感を買うけれどかまわない。たとえ1人しか徴兵できなくなってもしてしまう。

つまり、富国はちょっと脇に置いといて、強兵を最優先させた政策なのだ。これで増兵させ、お金はすべて武器を買うために費やす。足軽はその武器に応じて騎馬隊にも鉄砲隊にも昇格する。すると、国民の反感はますます高まるがしかたがない。ほうっておくがよろしい。その分武田軍は強化される。

そして西信濃などの弱国を支配下に収め、戦利品を徴収し、お金持ちになってから、善代官ぶってみるという方法もアリだと思うが、どんなものか!! 攻撃型性格の人はぜひ、お試しいただきたい。

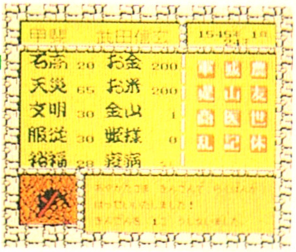


◀国民のことは全然思いやらないのに自分の健康のことだけは注意したりして

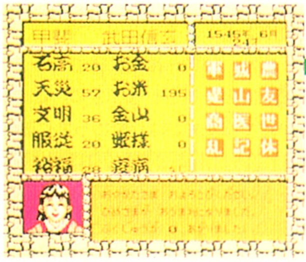
内政を惑わすイベントがいっぱいなのだ!

人生、順風満帆でなにもなく、予定どおりに進んでいく、なんてことはありえない。山があれば谷もある。この先何が起こるかわからないのである。ひょっとしたら明日には薔薇色の人生がまちうけているかもしれないし、どん底に叩き込まれるかもしれない。だから人生はおもしろい。生きていればいろんなハプニングに出会えるんだから。

と、こんな人生のハプニングをそして山や谷をシミュレートしてみせているのが、この武田信玄2では数々のイベントなのだ。順調に内政していても、イベントによって人生を大きく狂わされることもあるかもしれないのだ。たとえば、内政が順調にいって、いざ出兵というときに大雪に見舞われて、出兵断念なんてことになったり、台風で収穫高が減少してしまったり。この減少が将来に響いてくることも。もちろん、豊作になったり姫様が生まれたりとプラスになるイベントもあるから一喜一憂の人生を楽しもう。



▲通常イベントの一つで、金山で落盤が発生したところ。金山を一つ失う



▲突発イベントの姫様誕生の瞬間。これで敵国との友好が可能となるプラスイベント

3種類のイベントの内容を把握して素早く対処しよう

人生を左右するイベントは、通常イベント、突然イベント、特殊イベントの3種類に分類される。そしてそのイベントでは、信玄（プレイヤー）にとってプラス(○)なる、マイナス（×）になってしまう、どちらともいえない（▲）、プラスにもマイナスにもなる（■）の4つの場合がある。

さて、まず通常イベントだけれどこれは月や季節によって起こるイベントのことだ。冬は大雪、夏は干ばつや豊作、秋にはうれしい(?)年貢など時が経つごとに出現することになる。ある程度、予測しておいたほうがいいイベントだ。自然が影響することが多い。

突発イベントはまさに突然やってくるイベントで予測がつきにくい。ただ、文明度や服従度などのステータスの数値が影響することもある。人因的なものも多いのが特徴といえる。

特殊イベントは、これも突然訪れるイベントなんだけれど、1回限り、あるいは限られた回数だけしか起こらないイベントなのだ。

通常イベント

大雪	×	12～3月、出兵・移動ができなくなり商人も来なくなる
大雨	×	6月、河川氾濫で天災アップ、裕福、石高がダウンする
疫病	×	7月、文明度が影響、裕福が下がり、足軽が倒れる
落雷	×	7月、城に落ちて文明度が下がり、天災がアップする
干ばつ	×	8月、天災度が影響、稲が枯れ石高が下がり天災がアップ
豊作	○	8月、天災度が影響、石高・裕福がアップする
台風	×	9月、天災度が影響、天災上、石高・文明下、出兵不可
祭り	○	9月、服従・裕福が影響し、服従・文明度がアップする
年貢	▲	10月、0～100%で年貢率決定。服従・裕福がダウンする
誕生日	▲	1月、毎年1月になると各大名は1歳年をとる
金収入	○	金山を持っていると、毎月金山1つにつきお金5の収入

突然イベント

姫様	○	姫様誕生で服従アップ、友好を結ぶ時に活躍する
一揆	×	服従度が影響、一揆が発生すると服従・文明が下がる
落盤	×	金山落盤で4ヵ月金山コマンド使用不可、収入も半減
地震	×	天災が影響し地震が起こると上がり、文明・服従がダウン
乱波	×	敵国の乱波による妨害により、服従とレベルが影響される
朝廷の使者	○	帝の勅書とお金とお米を持ってやってくる、服従もアップ
宣教師	■	進んだ技術や情報をもたらしてくれるが、服従が下がる
毛利の使者	■	有力大名毛利氏からの使者、土産を持っているか乱波かも
島津の使者	■	九州・島津氏からの使者、土産かあるいは乱波なのだか
伊達の使者	■	東北の雄・伊達家の使者、やはり土産か乱波か、である
父・信虎	×	信虎はときどきやってきてはお金などを無心していく
のろし	▲	他国に攻められた国には、その合図としてのろしが上がる
友好破棄	×	友好年月の1/2を過ぎると相手は条約破棄することがある
他国の侵略	▲	他国が他国を占領したときメッセージが表示される

特殊イベント

勝頼誕生	○	二代目勝頼の誕生。服従度がアップし、世継が可能になる
おここ訪問	▲	側室おここが訪問、服従アップでお金がダウンする
おここの死	×	おここは若くして死に、服従がダウンする
湖衣姫嫁入り	○	もうひとりの側室・湖衣が嫁入りをする
湖衣訪問	○	やさしい湖衣姫が訪問するといいことがある
湖衣の死	×	湖衣姫が死んでしまうと服従がダウンしてしまう
父・信虎の死	○	嫌われ者の信虎が死ぬと、服従・裕福がアップする
信玄の死	▲	最大のイベントのひとつ、この後勝頼が後を継ぐ
勘助の死	×	軍師・山本勘助の死、息子の欽助が後を継いでくれる
勝頼の死	×	これをもってゲームオーバー

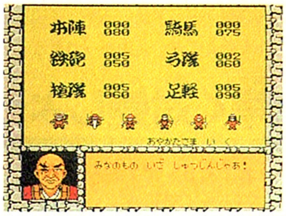


強兵ばかりじゃつまんないから、いざ出陣！

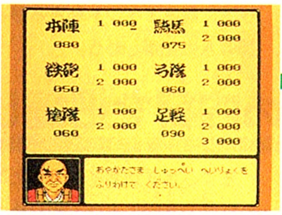
国がある程度富んできたら、いよいよ合戦の準備をするんだ。まず、徴兵して足軽を増やす。そうしたら、商人と会って武器を購入しよう。これで、その武器に応じて足軽は槍隊や鉄砲隊などに昇格するから。

敵国はまずさぐりを入れて、国力を確認してから攻めるようにしよう。敵国を破ることによって、さらにお金やお米などの戦利品が得られ、レベルもアップしていく。その戦利品でまた富国強兵策に励むんだ。

ただ、合戦でかなり戦闘力を失うようであれば、途中で退却することも考えながら戦うことが大切なのだ。勝ったとしても、戦力がほとんどなくなってしまうようでは、逆に攻め込まれた時に落城させられてしまうから。



▶部隊全員を出兵させると国の守りがおろそかに



▶各兵種をいくつかの部隊に分けて戦ったほうが

各部隊の特徴を生かした戦術を！

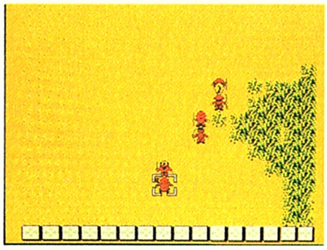
兵種は本陣・騎馬・鉄砲・弓・槍・足軽の6つ。それぞれ下の表にあるような特徴をもっている。だから、それぞれの部隊の特徴を最大限に生かせる戦法を編み出そう。

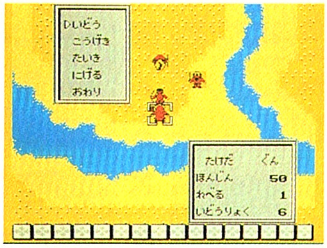
また、部隊も兵種にあわせて2～3部隊に分けることもできる。この分けかたで戦法もかなり変わってくるのだ。

兵種

兵種	最大振分数	移動力	攻撃力	防御力	特性
本陣	1	6	強	強	将棋でいえば王将に匹敵するのがこの本陣だ。攻守とも最強だが、この本陣がやられると負けだ
騎馬	2	9	強	中	武田騎馬軍団は無敵であった。この騎馬隊も移動力、攻撃力に長けているのだ
鉄砲	2	5	接 弱／飛 中	弱	射程距離7と、遠距離から敵を狙える主要部隊。攻めに使うか、守りに使うか分かれるところ
弓	2	5	接 弱／飛 弱	弱	射程距離5の飛び道具部隊。接近戦になると弱いが、籠城には欠かせない部隊なのだ
槍	2	6	中	中	平均的な軍力を持つコストパフォーマンスな部隊だ。場合によっては槍隊を盾に使う戦法も有り
足軽	3	6	弱	弱	すべての部隊の基本。徴兵で集める。弱軍ではあるが使い捨てにして高価な部隊を守る手もあり

合戦の基本はマニュアルモードで

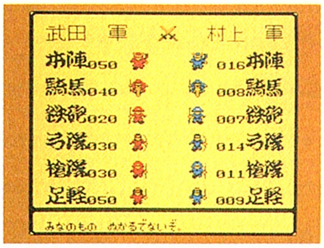


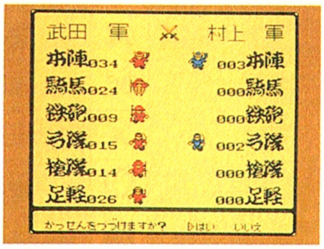


このゲームにはオートバトルモードもついてはいるけれど、基本はあくまでマニュアルでの合戦だ。というのは、このちゃんと戦うモードでなければ、戦術を駆使するという本来持っているウォー・SLGの楽しさを味わうことができないからだ。各部隊をキミが指令官となって、思うがままに動かし、敵本陣に迫っていくところにおもしろさがあるわけだ。このマニュアルモードで戦えば、戦力が劣っていても戦術で敵を倒すことができる。

さて、その戦法なんだけれど、本陣は絶対守らなければならないので、前面に出して戦うことは避けるのはあたりまえ。飛び道具を有効に使えるかどうかが勝敗の分かれ目となることも多い。場合によっては槍隊、足軽を盾に使った飛び道具攻撃をすることも考えてみよう。

戦力が大きく開いたらスピードアップ





このゲームで自動戦闘モードにすると、たとえ勝てたとしてもかなり戦力にダメージを受けることが多い。特にまだレベルが低いときにおいてはなおさらなのだ。だから、よっぽど戦力に開きがない限りは、使わないほうが賢明。でも、それほどの差が開いていたら、スピードアップのためにオートモードを使うという手は有効だ。なにしろ、今回はマップが4画面と広いので、逃げる相手部隊をつかまえるのはけっこう手間がかかるからだ。

内政がうまくいっていて、徴兵に余裕があり、お金もあって武器などを買うことができる場合は、自動戦闘でコンピュータに運命をゆだねてみてもいい。ただ、敵が意外に強くて、戦力ダウンが激しくてやばくなったら、途中でてもいいから逃げることも考えておくのだ。



弱国から徐々に領国にしていこう

ある程度戦力が整ってきたら、いよいよ出兵なんだけれど、いったいどこから攻めたらいいか？　自軍の戦力と敵国の戦力をよく比較検討して出兵する国を決めるんだ。

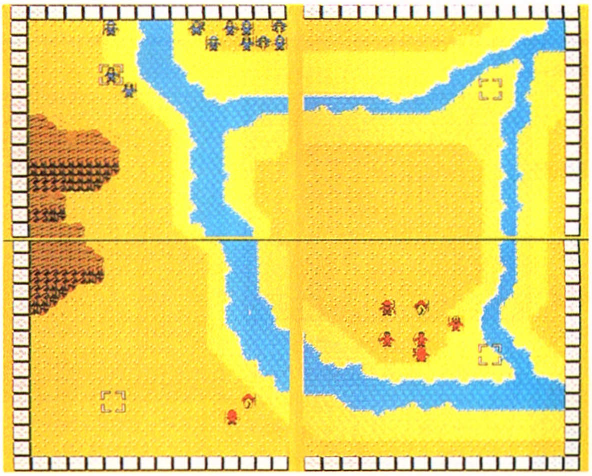
ま、まず最初に攻めるのは西信濃のあたりが最も弱国なのでベストな選択だと思うが。どこの国でも攻められるわけではないから、領国としたら、こんどはその国を拠点にして徐々に陣地を広げていくんだ。また、強国で攻めてきそうな国にたいしては、友好条約を結んで攻撃のほこさきをかわす努力もするように。

こうしたことも含めて、戦略戦術をつくしてこそ21国を統一し、信玄が成し得なかった京への道も開けてくるというものだ。

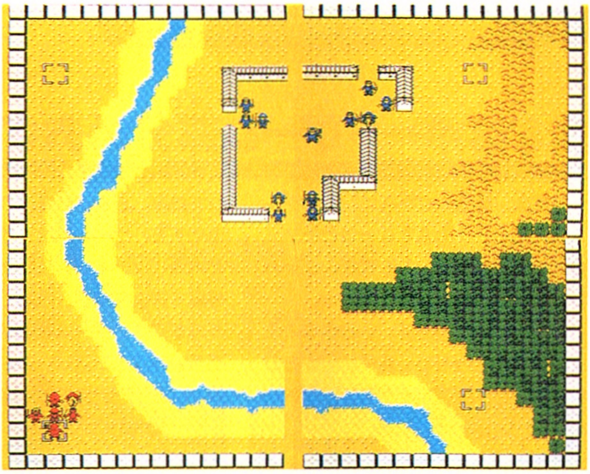
北信濃・葛尾城　村上義清

レベル7の北信濃、村上義清は西信濃に次いで弱い国である。野外戦ならオートでも勝てるが、城内戦はマニュアルがいい

→野外



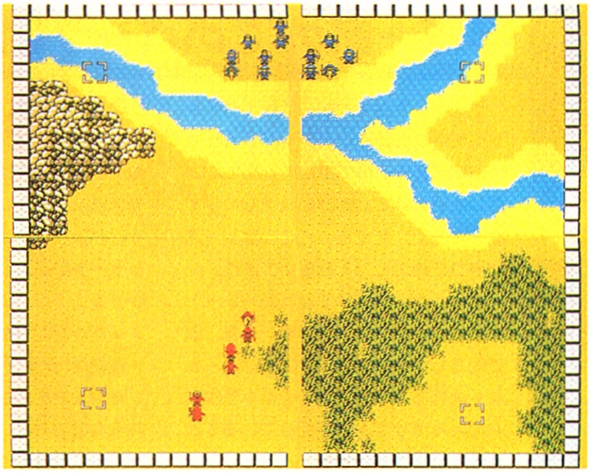
→城内



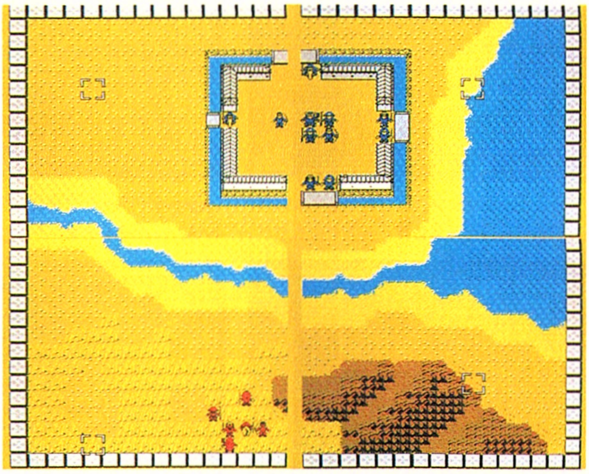
上野・平井城　上杉謙信

越後の上杉謙信軍は強いが、ここ上野はそれほどではない。ある程度戦力がととのったら、合戦するにはちょうどいい相手

→野外



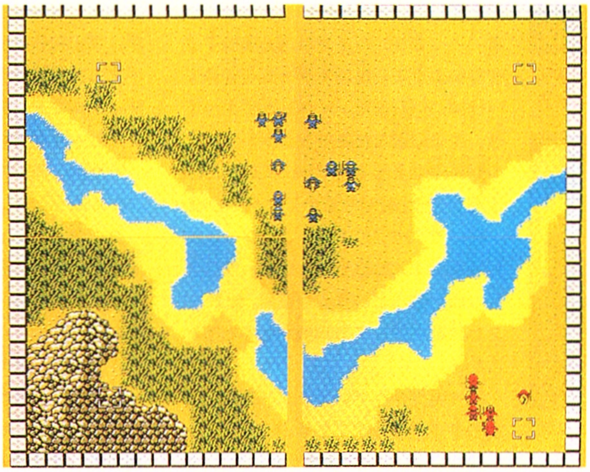
→城内



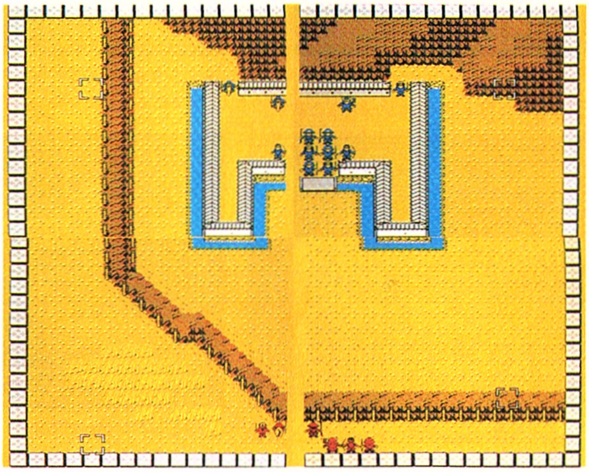
武蔵・河越城　北条氏康

相模に本拠をかまえる北条氏康はかなり強い。が、武蔵の北条軍はレベル10と戦いやすい。上野を占領したら次はここだ！

→野外



→城内





レーサー ミニ四駆 ジャパンカップ

ミニ四駆っていうのは、電池で走る4WDのプラモデルのこと。これを改造したりして、いかに速く走らせるようにするのかがミニ四駆の醍醐味だ。そういった楽しさをFC上で楽しめるのがこのゲームってわけ。

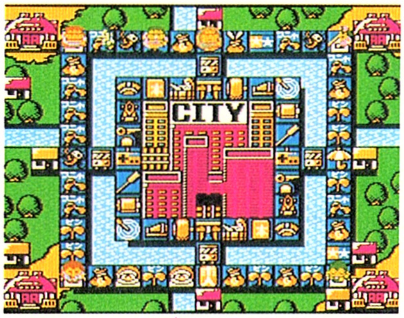
文／手塚一郎

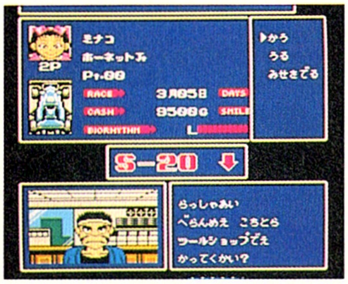
まずはボードゲーム部分のおさらい

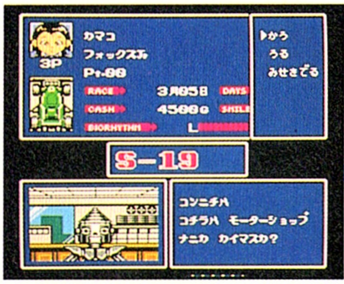
まずは、前回のおさらい。このゲームは、ボードゲームとレースとを交互にプレイしてポイントを稼ぎ、ジャパンカップの出場を目指すものだ。

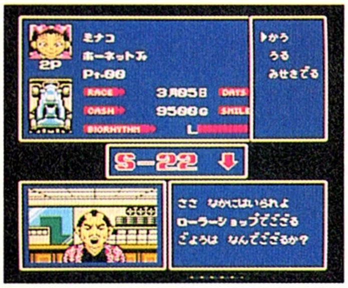
ボードゲーム部分は、いわゆる人生ゲームタイプのもの。ルーレットを回して進み、止まった場所のイベントを消化する。ゲーム盤は、外周（田舎）と内周（シティー）に分かれており、外周でお金を稼ぎ、内周でパーツを買うのが基本。ゲーム開始時に設定した日数が経つと予選レースの始まりだ。

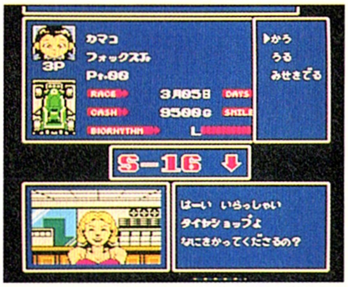

▲このゲームの核となるのはボードゲーム部分。外周（田舎）でお金を稼ぎ、内周（シティー）のショップでパーツを購入しよう。チューニングなしではレースに勝てないぞ！


▲スタートボタンを押すと、このようにマップを見ることができる。進み方を考えるのが大切なのだ

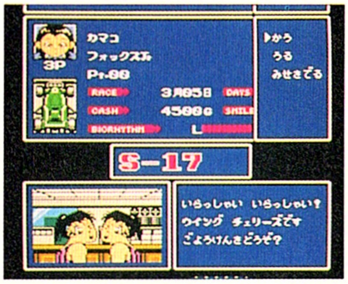

▲ツールショップ。ニクヌキをするには、ここでピンバイスを買う必要があるんだ


▲モーターショップでは、ハイパーMを買いたい。ハイパーダッシュは買わないこと


▲ここはローラーショップ。ローラーを装着するには幾つか条件があるので注意せよ


▲タイヤショップでのおススメは、やはりワイドスポンジタイヤ。これは使えるぜ！


▲ある程度のお金が貯ったら別のミニ四駆に買い換えるのもOK。下取りもありだぞ


▲ウイングショップである。ここではリアウイングAを買っておきたいところだね

手塚一郎の「このパーツを買え！」

予選レースは4種類。これでポイントを稼いでおかないとジャパンカップに出場できないので意地でも勝ちたい。勝つためにはミニ四駆の改造なくしては不可能だ。だから、ここではレースに勝つためのヒントを書いておく。

ボードゲーム部分では、ルーレットを回し、それに従って進む。一見、運に頼るしかなさそうだが、実はルーレットの回るスピードがそのキャラクターのバイオリズムに関係していることが判れば結構楽なもの。バイオリズムが上昇していればルーレットは遅くなる――つまり、バイオリズムを低下させないように心掛けてゲームを進めていけばいいわけだ。イベントによっては、キミの選んだキャラクターや、その対処法によってバイオリズムの上昇、下降が変化したりするので注意が必要。

続いてパーツの説明。このゲームに登場するミニ四駆やパーツは、すべて実在のものだという点が重要。だから、ミニ四駆に関しての知識があると有利になる。

現在発売されているミニ四駆は、3つのタイプに分類できる。

ひとつは「ベーシックシャーシ」。多くのミニ四駆は、このタイプだ。

もうひとつは「ニューシャーシ」。このゲームでいえば、アバンテJr、グラスホッパーIIJr、スコーチャーJr、バンキッシュの4種。ベーシックシャーシの基本装備に比べると、ギヤが「5：1G」に変わっており、NノーマルRが付加されている点が違う。

最後は「タイプ3」。ライジングバードとシューティングスターの2種。これら6種以外は、すべてベーシックシャーシであるわけだ。タイプ3の基本装備は、ベーシックシャーシと同じだが、プラスティックRがついている。

ギアのおススメは、パワーギアとミディアムギア。加速こそ弱いが、MAXスピードが上がるからね。

電池は、同一の装備なら、ニッカド＞アルカリ＞マンガンの順で良い。

タイヤは、ワイドスポンジタイヤが最高速、加速ともに秀れもの。

ウイングなら、リアウイングAがいいだろう。

グリスは、ギヤやシャフトの摩擦を減らすもの。セラミックグリスの方が良品。ただし、レースが1回終わると消えてしまうので注意したいね。

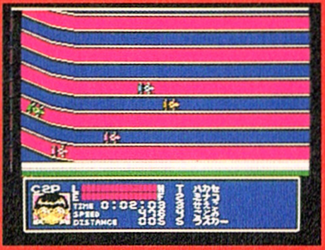
ドラゴンウェーブ

ゲームスタート時に設定した日数をボードゲームで費すと、いよいよレースの始まりだ。ただし、改造がほとんどされていない――つまり基本装備だと勝てない。早くレースに参加したい気持ちは判るけど、ボードゲーム部分で十分な日数を消化し、思ったような改造を施すようにしたいところだね。

さて、第1回目の予選レースは、ドラゴンウェーブ。5台のミニ四駆が一気にレースをするのだ。ポイントとなるのは中央のスラローム。スピードが出すぎると転倒してしまうこともあるのだ。とはいっても、ここまでにそんなスゴいチューンができることはあまりないので安心してほしい。とにかくスピード命なのだ。



▲1度に5台がレースする「ドラゴンウェーブ」。スピード重視のコースである


▲このコースのポイントは、やはり中央のスラローム。速すぎるマシンもダメ

クラッシュレスリング

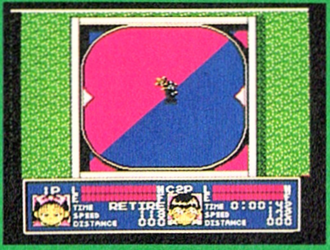
ミニ四駆は、スピードを競うばかりのものではないんだ。例えば、この第2回予選・クラッシュレスリングを見てほしい。

クラッシュレスリングとは、簡単にいえば「ミニ四駆の格闘競技」。1メートル四方のリングで、ミニ四駆同士を激突させ、相手のマシンを転倒させるか、リングの外に弾き飛ばせば勝ちなのだ。これはレースなんて呼べないけど、FC上ではマシンが壊れたりしないし、要は楽しければいいのだから大目に見よう。

さて、ここで大切なのは、もちろんパワー。加速重視のセッティングをしよう。4.2：1ギアがベスト。パワーギアは加速性が一番低いので注意。名前にダマされないように。



▲2台のマシンが1メートル四方のリングで激突する。ミニ四駆が壊れそう！


▲ここでのポイントはパワー。加速重視のセッティングを心掛ければいいだろう

スピードフラッパー

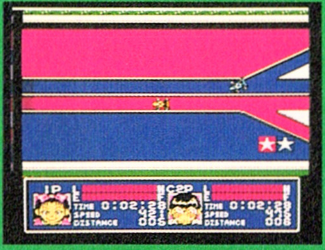
予選レースも、第3回目となるとだんだん難易度（？）も上がってきて、キミのセッティングの腕前が試されるようになってくる。

このコースのポイントとなるのは2ヶ所ある。まずはスタート直後にひかえている隆起だ。FCの画面上では黒っぽくなっているだけで判りにくい。上り坂に続いて少しだけストレートになり、次いで下り坂となる。最高速ばかり重視したセッティングにすると、この部分でのスピードダウンが目立ってしまう。

この隆起を越えると、しばらくはストレート。ここでは当然スピードがモノをいう。そして、一番奥には難所の超ヘアピンカーブが待っている。ローラーをつけるといいかも？



▲単純に見えるコースだけど、実は結構やっかいなのだ。スピードだけではダメ


▲このコースのポイントは2つ。どちらに照準を合わせるかを考えたいところだ

グレートコンバット

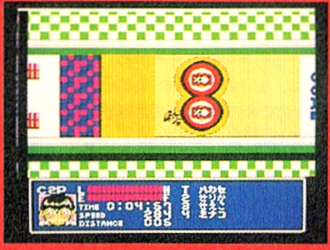
第4回目のレースは、最後の予選。16人参加で4人ずつ4ブロックに分かれて競い合うのだ。

このレースは「グレートコンバット」の名前どおり、実に壮絶である。何が壮絶かというと、まずコースに木が生えている。これを抜けると谷と橋。さらに山が待ちかまえ、ローラー坂を突破した先には地雷原（！）があるのだ。地雷に触れると当然リタイア。だから、最後の最後まで勝負の行方が判らない。しかし、これって本当にミニ四駆のレースなのだろうか？　楽しいから許すけど…。

セッティングのポイントは、加速重視だ。4台のマシンが入り乱れてのレースなので激突が避けられない。つまりは、そういうことだ。



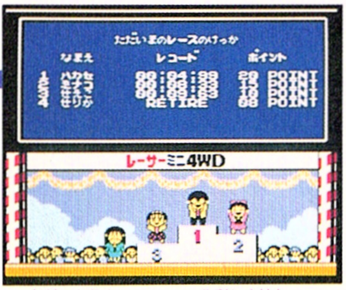
▲予選の最終レースは、このグレートコンバット。実力だけじゃ勝てないのだ


▲最後に待ちかまえる地雷原がくせもの。トップを走っていてもリタイヤになるぞ

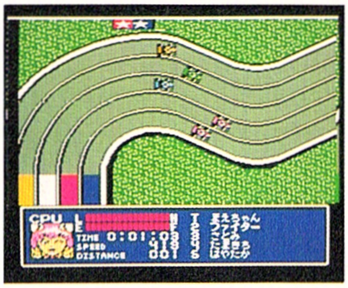
そして栄光のジャパンカップへ……

ひとクセもふたクセもある4つの予選レースを戦い続けてきたキミ。結果はどうだったかな？　各予選では、1位だと20点、2位なら15点、3位は10点、4位は8点、5位4点、6位以下は0点というようにポイントを獲得することができる。そして、第4回目予選・グレートコンバットを終えた時点で20点以上あればジャパンカップへ進むことができるのだ。ダメだった人は残念でした。もう一度チャレンジして今度こそは予選通過しようぜ。

ジャパンカップは、予選と決勝の2つのレースで成り立っている。どちらも長く、速いだけのマシンでは勝ち残ることはできない。ガンバってほしい。



▲予選が終了した。この時点で獲得したポイントが20以上ないと失格となってしまう


▲ジャパンカップの2つのレースは、どちらも長い。完璧なセッティングで挑もう！



カセット／カプコン／9月19日発売／¥5900(税抜き)

MARUSA NO ONNA

マルサの女

映画「マルサの女」がゲームになって登場だ。あの板倉亮子のウーマン・パワーが、ひとクセもふたクセもある脱税容疑者相手に大活躍。キミも秘めたるオバさん的カンとツッコミを駆使して、脱税の黒幕を摘発だ!!

文／S−MAN

調査と話術が脱税摘発のポイント

このゲームは、今までにあったような推理が主体のＡＶＧとはちょっと違う。推理よりも、その前段階の調査の比重がかなり大きいんだ。脱税を摘発するには、いかにウソの申告を覆す証拠をつきつけられるかがポイントだからね。もちろん相手は一筋縄ではいかない連中ばかりなので、何度も足を運ぶ行動力・細かいところに目をつける観察力、そして証拠を前に自白させるための話術が必要になるわけだ。

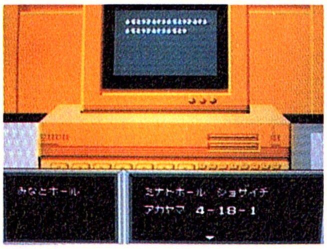
システムとしても、町から町へ電車で移動するシーンがあったり、町のマップの中を歩いて移動したりと、自分の足で調べるという実感を高める演出が盛り込んであって、その気にさせるぞ。今回は、ちょっとストーリーを追いながら、紹介していっちゃおうね。

板倉亮子

港町税務署調査員から国税庁査察部に出世していく全開バリバリ（死語）のキャリアウーマン。身長158cm、一児の母。趣味はもちろん仕事。行動力・推察力にすぐれ、執念深い性格が仕事に合っている。



さあ、さっそく㋚に出かけちゃおう！



▲住所などのデータを調べるときは、このパソコンにお世話になるんだ。帳簿や名簿などは、自分の机で調べるよーに！

お話は、港町税務署に亮子が出勤してきたところから始まるんだ。さっそく、いつものように上司の露口から任務を言い渡される。今日の調査は、みなとホールというパチンコ屋だ。管轄内のデータが入っているパソコンで住所を調べてみると、隣町の赤山町だということが分かるぞ。調査の第一は現場からってことで、まずは問題のパチンコ屋に行ってみよう。



▲露口に会うまえに、とりあえず身だしなみを整えておこうね

CHECK POINT 1 取引銀行は本当に1か所？

電車に乗って赤山町へ。さっそく店主の工藤に会ってみる。室内のティッシュや貯金箱などをチェックし、帳簿を預っていったん税務署に戻ってこよう。帳簿を調べてみると、どうも取引銀行が申告済の１か所だけではなさそうなんだ。家族の名前で他の銀行に隠し預金しているかもしんないぞ。部下の吉野君にも手伝ってもらい調べよう。



▲電車に乗って赤山町へいってみよう



◀何か新たに情報を仕入れたら、露口に報告しよう



◀部下の吉野君は、亮子の右腕となって動いてくれる

CHECK POINT 2 東亜信用金庫を探ってみよう

港町管轄内には、申告の東洋銀行以外にも２つの銀行がある。亮子は東亜信用金庫を調べてみよう。取引課長の橋爪は最初ヤな顔をするけど、そこは強引に調べさせてもらう。銀行のパソコンでみると、なんと本人と息子の２人の名義で2700万円もの隠し預金があるじゃないの。このぶんなら、きっと奥さん名義の預金もどっかから出てくるだろうね。



▲工藤は、初めはこんなことを言ってたクセに。とぼけたおっさん



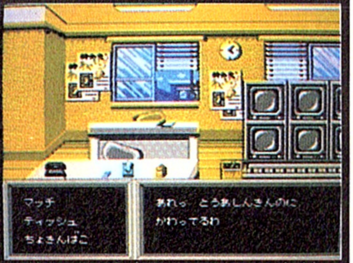
▶見るからに気の弱そうな取引課長の橋爪。強引につっこもう



▲家族名義の隠し預金なんて、またずいぶん古い手口を使ったね

CHECK POINT 3 質問の内容をよく考えて…

脱税の証拠をつかんだところで、工藤に迫ってみる。さぁ、ここが難関、本人に自白させるシーンだ。「はなす」というコマンドが、「あばく」「つっこむ」「おどす」「なだめる」「ひっかけ」の５つの項目に分かれるので、カンを働かせて選択しよう。ここで聞く順番を間違えると、たちまち外へ追ん出されちゃうから、慎重にやらないとね。



▲ティッシュが変わっているのにも注目！



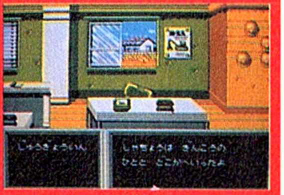
◀順番を間違えると、外に追い出されちゃうから注意



◀工藤は自白すると節税マニュアルを話してくれる

CHECK POINT 4 町の中を見回ってこよう

工藤から聞いた話だと、節税マニュアルという本（実はこれ脱税マニュアルなのだ）は、ヤマト建設の人からもらったらしい。さっそく住所を調べて行ってみたものの、社長は銀行の人と外出中。となると、町中を探すしかないよね。みなとホールや銀行を回って再びヤマト建設へ来ると、社長の山下が戻ってきていた。山下にいろいろ聞いてみよう。



▲ここがヤマト建設だ。でも、社長の山下はただ今外出中



▶見るからにクセのありそうな男、山下。大阪商人なのだ



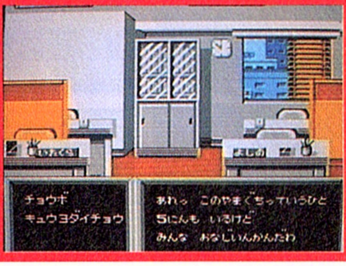
▲マニュアルのことは知らないって言ってるけど、ど～も怪しい

CHECK POINT 5 まずはヤマト建設の税務調査

山下から帳簿と給与台帳を借りて税務署に戻ってきた亮子。調べてみると、台帳に同じ名前の人が５人もいるのだ。こうなったら、台帳に載っている住所に１通１通ハガキを出して、実在の人物かどうか確認してみるしかないね。それに、2500万円もするクレーン車や、1500万円のブルドーザーを、ポンポン立て続けに買っているのもウサンくさいなぁ。



▲マニュアルについては、税務調査のあとに聞き出してみようね



▶いくらなんでも、同じ名前に同じ印鑑じゃ疑われるよねェ



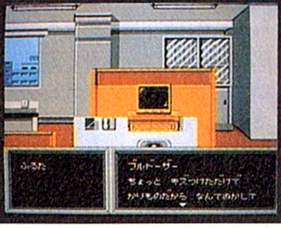
▲クレーン車の購入先は、四菱オート。次はここを調べなくちゃ

CHECK POINT 6 実はクレーン車はリース!?

四菱オートは青芝町にあるんだ。初めての町だね。社長の横山に納品書を見せてもらったら、確かにヤマト建設になってる。う～ん……。じゃあさっきの住所のほうは？ 台帳の中に電話番号の載っている人がいたから連絡してみたら、記帳額の半分しかもらってないらしい。もう一度電話して確かめると、意外な事実が分かったんだ！



▲確かに納品書はあったんだけど……



◀えっ!? ブルドーザーは借り物って言ってたの!?



◀リース会社は、同じ青芝町内にあるみたいだよ

CHECK POINT 7 ヤマト建設は大の得意先だ!!

ミナトリースに行ってみると、驚くことに黒板にヤマト建設の名前がしっかりと書かれているんだ。社長の西川に帳簿を見せてもらうと、ヤマト建設は大の得意先だってことがわかったぞ。ここまで大胆に脱税をやってたんなら、山下もマニュアルのことを隠し通すことはできまい。さぁ、この証拠をもって、ヤマト建設へ急ごう！



▲黒板にはヤマト建設の名がクッキリと！



◀伝票にも、得意先としてデカデカと載っているのだ



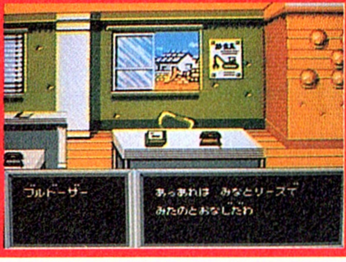
◀これで、マニュアルについて少しでも分かるかな

CHECK POINT 8 マニュアルの出所はどこだ!?

さて、ここも例の話術がモノをいうんだ。山下は、最初あくまでもシラをきりとおすつもりだったみたいだけど、真実を突き付けられてもうタジタジ。ついに観念して脱税を認めるってわけだ。そして、マニュアルのことも……。あのマニュアルは、ヤマト建設の若い衆が、サン不動産というところからもらってきたんだって。次の標的は、サン不動産だ!!



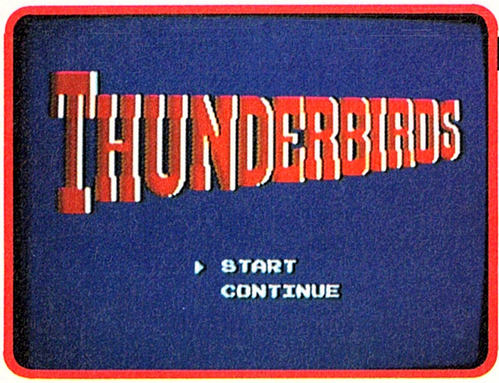
▲まだそんなウソをついてるの。こっちはネタが上がってるんだぞ



▶窓の外のブルドーザーは、ミナトリースで見たものと同じだ



▲赤山２丁目のサン不動産が次なる標的だ。はりきってイコー!!



サンダーバード

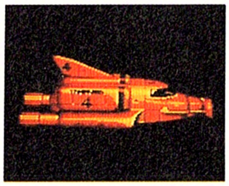
シューティングゲームで、これだけグラフィックに力が入ってるというのも珍しい。受けたダメージを日数に換算して目的意識を持たせるってとこも面白いし。「サンダーバード」を知らなくても十分楽しめそうだぞ。

文／ニョクマム古橋

ワクワクドキドキ胸おどるオープニングは演出効果バッチリ

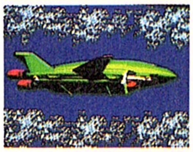
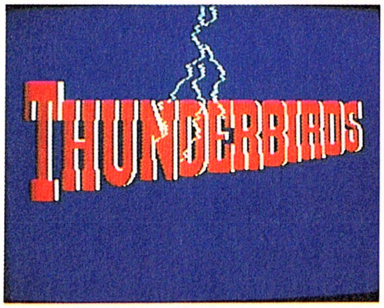




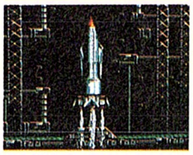
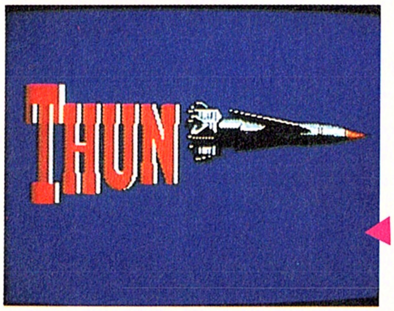









5、4、3、2、1……で、サンダーバード1号が出動するというオープニングは、かつてのテレビ番組とまったく同じ演出。さらにタイトル画面をはさんで始まる登場人物の紹介方法も、やはり共通。これはもう、「サンダーバード」のファンなら、ホント涙モノ。

もちろん、必本読者のほとんどは、テレビでこの番組を見たなんて経験はないだろうけど、それでも強烈なワクワク感を感じることができると思う。アニメ処理されたグラフィックは舌を巻き巻きするほど高レベルだし、題材としても「サンダーバード」は今でも十分通用するだろうからね。

それに音。1号の原子力エンジンに火が点火されて発する爆音、タイトル画面に移行する際の稲妻の豪音――迫力も満点だし、静から動へと移るタイミングもバッチリで、これも“ワクワク感”を高めるのに貢献してるんじゃないかな。

おっと、面白いのはオープニングばかりじゃない。中身のメインステージもなかなかのもの。それにこちらのほうにもこのアニメ処理されたグラフィックが随所にそう入されていて、1つのリッパなストーリーを構成してるんだ。それにしても、このゲーム作った人、「サンダーバード」がよっぽど好きなんだね。

▶登場人物◀

スコット・トレーシー



トレーシー家の長男でサンダーバード1号を操縦する。1号での出動回数は3回と多い

ジョン・トレーシー



トレーシー家の三男。ゲーム上ではフッドの野望をキャッチし、基地に伝えるのが役割

バージル・トレーシー



トレーシー家の次男でサンダーバード2号を操縦する。活躍するのは主に海上での戦い

ジェフ・トレーシー



トレーシー家の当主。息子たちに適確な指示を与える、国際救助隊の指令塔的なお人

アラン・トレーシー



トレーシー家の五男。サンダーバード3号の他にレーザーカー、ジェットモグラを操縦

ブレインズ博士



天才科学者。サンダーバードのメカが壊れた時にぼやきながらも修理してくれるのだ

ゴードン・トレーシー



トレーシー家の四男。サンダーバード4号とファイヤーフライのポッド・メカを操縦

怪人フッド



サンダーバードのメカを執拗に狙ってるヤツ。今回も隕石を操って脅迫してきたんだ







ゲームがスタートされたあとも、ストーリーの設定部分、ゲームの目的をアドベンチャー的な会話形式で教えてくれる。こりゃヘタに取説見るよりわかりやすい。会話の内容がすごくしっかりしてるからね。

泣かせるのは、各キャラクターが話すときの腕の動き。カタカタとした人形の動きをよくとらえてる。言葉づかいにしても、オリジナルキャラのそれとマンマだしね。

サンダーバードのメカをフル動員してフッドの野望を打ち砕け！

サンダーバード５号からのデータをブレインズ博士が分析すると、調査したい場所がいくつか出てきた。で、サンダーバード・メカの出動となるわけなんだけど、プレイヤーは世界地図に示されたポイントのどこから始めてもいい設定になってる。自分の得意なステージからクリアしていけばいいわけ。

ただし、１カ所クリアすると、そこで新たな問題や新事実が現れる場合がある。ここでは１番初期段階だが ら調査ポイントは３カ所、メカも１号と２号だけだけど、中盤以降は７つのメカをフル動員しての総力戦になるぞ。



サンダーバード１号
火山の噴火を調査せよ

なんと火山がメチャクチャに噴火し始めた。ここへもスコットがサンダーバードで調査に乗り出す。

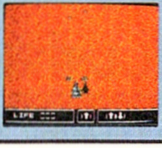
このステージでなにしろ恐いのは火山弾。かなりのスピードで無数に飛来してくる。また、放射能に冒された生物たちも、１号へと攻撃をしかけてくる。真紅に燃えるドロドロの溶岩も不気味なのだ。



◀火山群に注意しながら進むと、おびただしい数の火山弾が襲ってくる。



◀火山弾をクリアすると、今度は放射能に冒された鳥たちが次々と攻撃してくる



◀真赤に熱された溶岩流。上空を通過するわけだからメカへの影響はないけどね

サンダーバード１号
フッドの基地を探し出せ

ジョンが５号から送ってきた、エネルギー発射地点の１つ。ここへはスコットがサンダーバード１号で調査にいくことになる。

まずは海上の場面。大小の飛行機の攻撃をかわしながら先へ進んでいくと、なにやら地上の基地らしきものが……。そう、フッドの基地を発見してしまったのだ！



◀まずは海上のシーン。大きな飛行機は動かないが飛来する戦闘機はクセ者



◀陸地に入ると、ミサイルや戦車の砲撃に見舞われる。戦車の弾はメチャ速いぞ



◀最終地点にはミサイルの発射台がズラリと並ぶ。でも、クリアは意外と簡単

サンダーバード２号
フッドの戦艦を壊滅せよ

海上にフッドの戦艦が現れた。調査に向かうのは、バージルが操縦するサンダーバード２号だ。

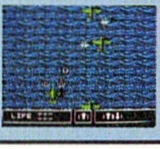
なにしろ戦艦の数はハンパじゃない。倒してもあとからあとから出現する。おまけに、前半地点には海上基地(？)まであり、戦闘機や戦車との攻防まである。なかなか気の抜けないスリリングなステージだぞ。



◀巨大な海上基地と思われる建造物からの砲撃はひっきりなし。戦車攻撃もある



◀巨大な戦艦の群れ。すごい強敵に見えるけど、実際はたいしたことはない。楽勝



◀この上空にも、やっぱりあの飛行機がいる。数が多いから倒すのも少し大変

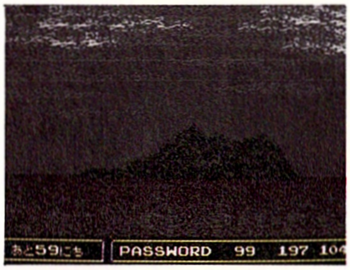
秀逸のアニメーショングラフィックで出動シーンもパーフェクトに再現

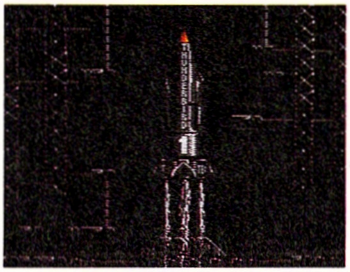
何度もいうようだけどね、このゲームのグラフィックはホッントにいいよお。例えば右にあげたサンダーバード・メカの出動シーン。もう、臨場感タップリ！ メカ自体の再現も見事で、金属的な質感がビンビンに伝わってくるんだ。なかでも、２号がポッドメカをコンテナに積み込むシーンなんて、こりゃ拍手モノだね。

もちろん、メインのゲーム画面のグラフィックはそこまでいかないけど、そこそこレベルには仕上がってる。全体的にこのグラフィックにはかなり力が入ってるみたいだぞ。

ま、マイキャラの動きがちょっとカッタルイとか、シューティングなのに点数表示がないとかいった点は少々残念な気もするけど、それもゲームの面白味を大きくスポイルしてるってほどじゃない。メカ好きならけっこうハマれる設定だと思うな。

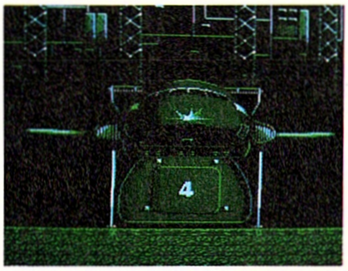
サンダーバード１号

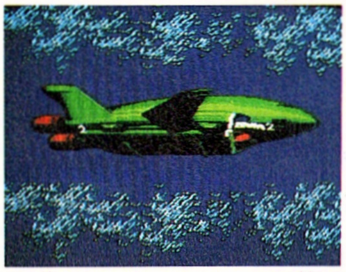




▲出動回数の１番多い１号。発進するときにはロケットみたいに浮上していくのだ

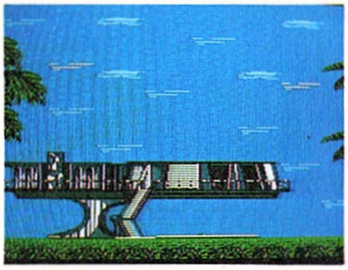
サンダーバード２号

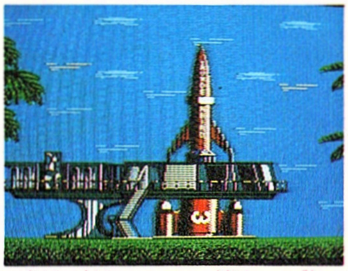




▲２号は状況に合わせて、コンテナに収められたポッド・メカを必ず載っけてくんだ

サンダーバード３号





▲最終の宇宙のステージに登場する３号。それだけに、この出動シーンは感慨深いぞ

カセット／タイトー／9月22日発売／¥5800(税抜き)

CHUKA TAISEN

中華大仙



最近、イロモノっぽいシューティングゲームがずいぶんと増えてきた。このゲームもそう。ブタやギョウザやシューマイが敵として飛んでくるのだ。でも簡単じゃないところが何とも小憎らしかったりするのだ。

文／CB"ロンドンボーイ"成沢

美しくも難しい中華風STGだ

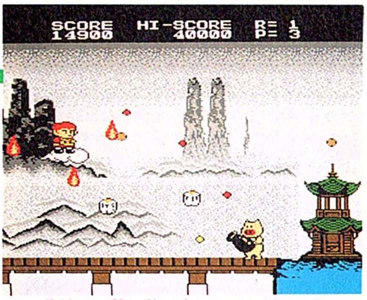
「中華大仙」というタイトルからしてわかるように、舞台は中国である。まあ、いわゆる中国のイメージが強く、現代の中国ではないわな。

そこで活躍するのはマイケル・チェン君。仙人の最高位である"中華大仙"を目指すために修業に出たという次第だ。筋斗雲に乗って次々に現れる敵を倒し、ステージラストにいるボスを倒していこう。クリアすれば新たなる仙人の位が与えられるのだ。

パワーアップも多彩だ。基本の空中弾のパワーアップはもとより、中ボスを倒して得ることができる法術なんてのもある。詳しくは右ページを！

このゲームの最大の特徴は美しい背景にある。水墨画あり、雄大な川ありで、プレイヤーの目を楽しませてくれるのだ。でも、難易度はけっこう高いので、楽しんでるとやられてしまうなんてことも……。

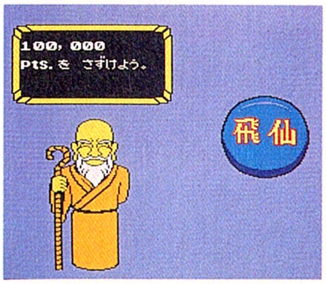
なおコンティニューは3回まで可能。



▲画面には敵と敵の撃ってくる弾しか現れない。とにかく何でも攻撃すれば良いのだ！



◀そしてボスキャラと対決。弱点を狙い撃ちしよう！



▶クリアすればお師匠様が仙人の位と10万点をプレゼントしてくれる。そして次の面へ！

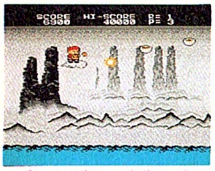
Oh! Beautiful 中華大仙チャイニーズワールド

見よ！ この彩かなグラフィックを。ただそれだけで楽しくなっちまうぜ。

STAGE1 五行山 モノトーンの水墨画に感動

背景の水墨画が美しい五行山。まさしく中国四千年の……みたいな雰囲気だ。あんまりしつこい敵は出てこないので、せっせとパワーアップを楽しめよう。

ボスは飛ばしてくる羽根の真ん中を抜けよう。



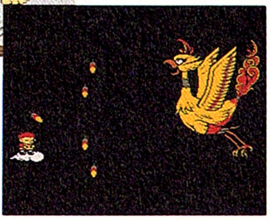


▲原色の彩かな背景に見なれている目に新鮮な水墨調

▲コミカルなヤツだけど、意外と手強いのだ。結構カタイ！



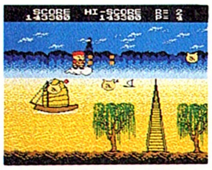
▲他の敵に注意しながら間を抜いて攻撃だ！



▶真ん中を抜けて、次がくる前に弾を撃とう

STAGE2 黄河 美しき河で熾烈な戦いが！

雄大な黄河を背景に進んでいくのだが、いきなり難しくなってきている。正確に体当たりする敵や、やたらと弾をばら撒く麻雀パイなど、弾と弾の間をかいくぐっていかなきゃならない。



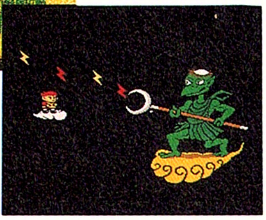


▲一定距離進むと反転し、弾を撃つブタの頭

▲中は放っておくと弾の数がやたらと増える。早めに倒せ！



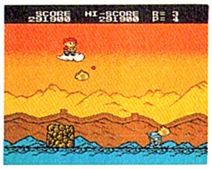
▲仙人風の中ボスは雷の数が5つに増えた

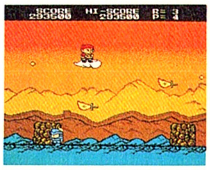


▶上下いっぱいに逃げながら攻撃するのだ

STAGE3 万里の長城 広大な城で過酷な修業！

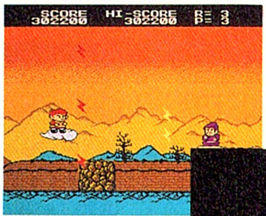
万里の長城を横目で見ながら進んでいくのだが、難易度はステージ2と大差ない。でもやたらと固い炎の剣が飛んでくるようになった。倒さずにかわそう。雷を連射する中ボスにも注意しよう。



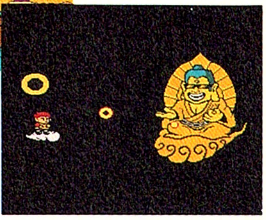


▲トラの頭は直進し、一定距離進むと突っこんでくる

▲炎の剣が飛んできた。ここはあわてず逃げよう



▲中ボスは雷3＋2発を放ってくる



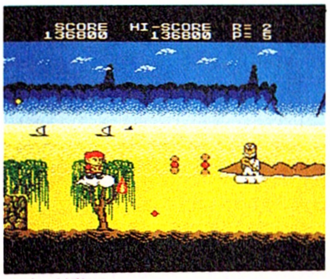
▶輪っかはだんだんと大きくなってくる

多彩なパワーアップについての知識をしっかり身につけて進もう!

⦿空中弾のパワーアップ

前方弾のパワーアップは特定の敵を倒すと現れる㊋、強のアイテムを取ることによる。全部で6段階のパワーアップをし、力は1段階ずつ、強を取ると一気に2段階パワーアップするのだ。

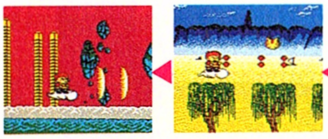
パワーの強さは弾の発射数と強さ（色が変わる）によって決まる。やられればもちろん最初からやり直し。



▲強い攻撃力があればカタい中ボスだって何のことはなく倒せるだろう



初期状態 ▼ パワー1 ▼ パワー2 ▼ パワー3 ▼ パワー4



最強状態 ◀ パワー5 ◀

四界炎



自分の周りに4つの炎を回転させる

炎二宝



上下方向に炎を放つようになる

火竜



炎が自分の周りを回転し、放たれる

炎三宝



上下と後方に炎を放つ

分身



自分の分身が斜めに放たれる

地裂弾



地上に向かって落ちていく

地平弾



地上に落ちた後、転がっていく

地曲弾



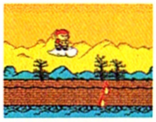
地上に落ちた後、バウンドする

月光



ブーメラン状の弾を水平に2発撃つ

貫地弾



地曲弾の炎バージョン。攻撃力は大

乱月光



月光が4発になったものだ

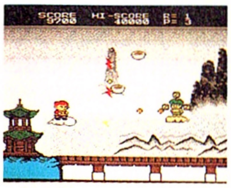
鳳仙花



地上に落ちると炸裂する

⦿法術をどう使いこなすかが勝負の別れ目だ!

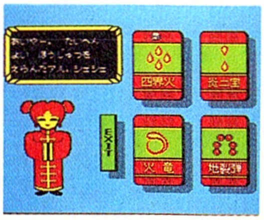
各ラウンドには2匹づつ中ボスがいる。コイツを倒すと扉が出現し、中に入るとイベントワールドになる。ここではⒶボタンで発射できる法術を授かるのだ。4つのうちから一つを選択。



▶雷を放つ中ボス。コイツをやっつけるのだっ



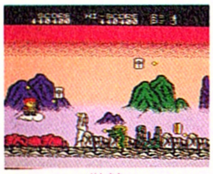
◀すると扉が出現する。この中に入るとイベントワールドになる



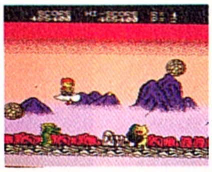
◀欲しい法術にカーソルを合わせてⒶボタンで選ぶ

STAGE4 泰山 山あり谷ありの幻想的世界

空中敵の麻雀パイ、中と地上にいる龍。この2つはどちらもやたらと弾をばら撒く。かなり手こずらされるだろう。無敵の浮遊岩も現れる。コントロールにはじゅうぶん気をつけなくっちゃね。



▲かなりの弾数になってきた。よけかたに注意!



▲もちろん浮かんでいる岩は破壊不可能だ。逃げ場に注意



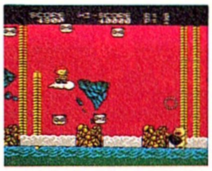
▲今度は3＋3発。ますますカタくなった



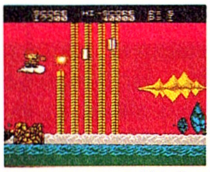
▶炎はよけられるが、弾をよけるのが難しい

STAGE5 天上界 夢の天界での重い試練

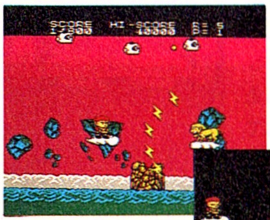
後ろから現れるパンダの頭や、倒さない限りずっと追いかけてくる麻雀パイ・白などイヤラシい動きの敵が続々と出現する。美しい天上界の風景に見入っているヒマはない。地上の敵に要注意!



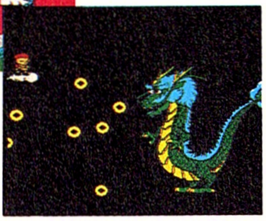
▲左上にいるとぶつかってしまう。なるべく中央に!



▲しつこい白。逃げると追ってくるのでなるべく早く倒そう



▲放射状5発だけど、割とよけやすい



▶輪と輪の間を抜くことができないと無理だ

STAGE6 宙界 修業の総仕上げは宇宙で!

ラストステージはなんと宇宙へ飛び出してしまう。障害物が多いのではさまれないように気をつけなくちゃならない。また、後ろから現れる敵も多いので法術を選ぶ時は後方攻撃ができるものを選ぼう。



▲前から後ろから敵が飛んでくる。法術で倒そう



▲逃げ道が浮遊岩で狭められている。トラの頭は確実に倒せ



▲しゅうまいはワープして突然現れるのだ!



▶ステージ2のボスの後4のボスが現れ……

カセット／ユース／9月29日発売／¥6200(税抜き)

THE MEIJI RESTRATION

明治維新



この号が出る頃には夏もまっ盛り。この原稿さえ上げれば僕には灼熱の太陽とギャルのビキニが待っているのさ。うひょひょ／　間近に追った夏休みに想いを馳せつつ、AVG＋SLGの大作「明治維新」の紹介だい／

文／ジミー内田

盛りだくさんのメニューの中から

２回目の紹介になるこの「明治維新」、簡単にゲームシステムについておさらいしておこう。

第１部ＡＶＧ、第２部ＳＬＧの２部構成になっていて、１部のメインテーマは同志集めと主人公・坂本龍馬の剣術の修業だ。土佐の寝小便たれ龍馬くんは、各地を巡って江戸幕府倒幕と新政府樹立の同志となる仲間を集めつつ、１人前の青年剣士・坂本龍馬となるために敵と戦い剣術の修業を積むのだ。

２部ではシミュレーションモードとなり、龍馬率いる土佐藩と幕府側の藩との、藩対藩の対決だ。

１部で同志となった人物が２部でのシミュレーションモードでもそのまま仲間となる。つまり１部の結果が２部の初期状態と直結しており、ここがＡＶＧとＳＬＧの接点となるワケだ。他にも剣術の熟練に従って段位が上がる昇段システムや、アクション的な戦闘モードなど多彩な演出がなされている。

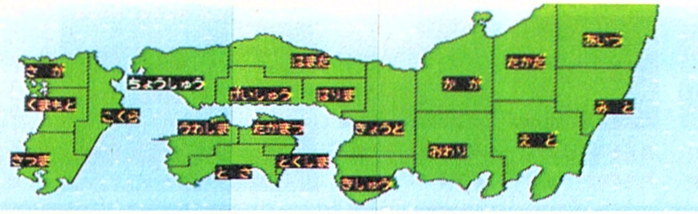
前回でゲームの大筋は紹介できたと思うので、今回は独断と偏見(超死語)で仲間集めと戦闘モードに焦点を絞って斬っていこうと思うぞい。



◀土佐の寝小便たれ・坂本龍馬の野望(？)は果たして実現するかな



▼将軍・徳川慶喜の住む江戸城。なかなか入れないんだよ、これが



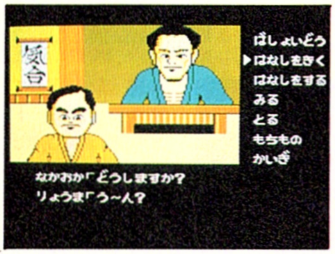


◀土佐藩の家老・吉田東洋に直談判だ！

とにかく仲間集めが大変なのだ

下の写真を見てくれ。だけどこれだけではない。スペースの都合上、紹介できないだけで、とにかく登場人物の数は多い。しかも歴史の教科書にでてくるようなオヂサンばかりで勉強になる。これならママも安心さっ。

話がそれた。とにかく２部の初期設定に直結するワケだから、ナメたプレイはできない。同志１人いるといないとでは２部に入ってからエライ違いなのだ。登場人物はおのおの違った思想の持ち主たちである。幕府派か倒幕派か、開国派か鎖国派か等、状況に合わせた説得が必要だ。特に後半になると人物関係のコマンドが累積してしまい膨大になり、新顔が登場してきた時に１つ１つ試していると目眩がしてくるので、横着してコマンドじゅうたん爆撃戦法に出たりしないで考えたコマンド選びをしよう。また、行き詰まった時の解決策として占い屋が用意されている。利用しない手はないぜ。





◀かつて龍馬をいじめた以蔵



◀BGMが出色の出来映え

暗闇のゲリラ

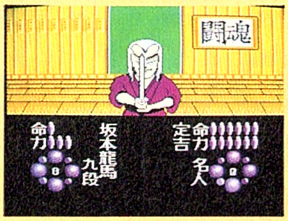
移動中に突如として出現して、お金や占い屋で必要な占い券をくれるこの暗闇のゲリラ。何者かは分からないが、お金を得る手段はこのゲリラと遭遇する以外にないのだ。敵との戦闘を数多くこなせばゲリラの出現回数も増えてくるので逃げてばかりじゃだめだよ。





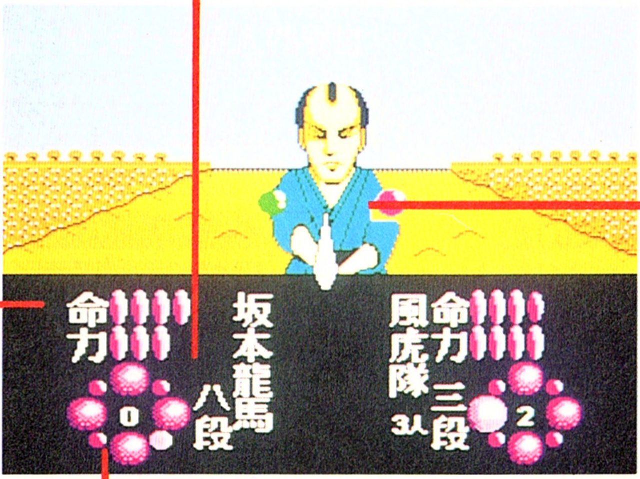
北辰一刀流赤玉攻撃剣をくらえっっ!!

敵と遭遇した時の戦闘モードと昇段審査での名人との対戦モードでは、1対1の剣術での対戦となる。これ、最初は少しわかりづらいけど、段位が上がってくるにつれ、ハイレベルな戦いとなり相当なテクを要するのだ。本チャンの仲間捜しを忘れてしまう程、思わずアツくなってしまうこのゲームの戦闘モードは、なかなか斬新なのだぞ。



段位

段位とはプレイヤーの剣術力を表すもので、ある程度の戦闘経験を積んでから江戸の千葉道場で認定試験を受け、合格すると7級～9段まで昇進してゆくのだ。段位は喝玉（下で説明）の回るスピードを決定し、段位が高ければ高い程、喝玉が高速で回り相手に与えるダメージも大きくなるのだ。



命

これはいわゆるヒットポイントってヤツだ。ダメージを受けると減り、ゼロになると死んじゃう。だんごを食べたり宿屋に泊ったりすると回復する。



◀セーブも宿屋でできるんだよ

力

プレイヤーの攻撃力を表す。ある程度ゲームを進め、お寺でいのると上げてくれる。この力と喝玉の数値で、敵に与えるダメージが決定されるのだ。



◀無料では何もやってくれない

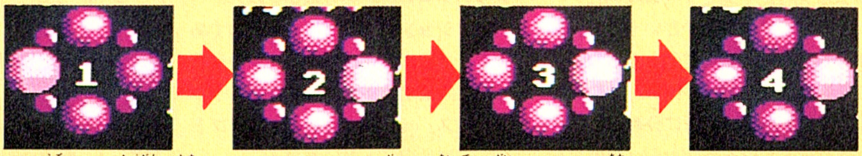
赤玉は敵のスキだ!!

画面上に現れる玉は秘孔玉といい、赤玉は敵のスキを知らせているのだ。玉が出現しだんだん大きくなって、最後に爆発した瞬間、その方向に✚キーを入れAボタンで攻撃だ。

緑玉は敵の攻撃だ!!

緑玉は敵が攻撃してくる場所に現れる。爆発したら✚キーをその方向に入れBボタンで防御だ。ちなみにこれは桃井流緑玉防御剣という名前までついてるんだ。すげーっ。

喝攻撃



何もコントローラーを動かさず中段の構えでいると、この喝玉が回り出す。写真のように最大4倍まで（「力」の数値を倍化する）攻撃力が増すのだ。そこで必殺の攻撃を繰り出せば相手に大ダメージを与えられるってワケさ。だけど、はずれ玉（小さい玉）の時は敵にダメージを与えることが出来ないので正確なタイミングが要求されるのだ。

☆玉の炸裂した瞬間「勝負」!!

ある場所からある場所へと移動する際は必ずウォークモードを経なければならないので、イヤでも敵との対決は避けられない。初めのうちは赤玉も緑玉も単発でしか出てこないので、それ程苦労しないけど、段位が7段、8段あたりになってくると、フェイントも含めて数個の玉が乱れ飛び難度を極める。命の残量が多ければ一撃必殺の喝攻撃が良いが、少ない時は喝玉の回りを2位で止めて、確実にダメージを与える戦法がベストだ。龍馬が死ぬと持ち金が半減しちゃうので、中岡慎太郎を同志にしたら戦闘は彼に任せるのも手だね。中盤までは龍馬よりも攻撃力あるし。とにかくスピードに対する馴れと集中力がキメ手だ。長時間やってるとミスが多くなる。「うおおりゃ～っ」とか声を出しながら剣を繰り出すと気分がハイになって効果あるかも？



◀とにかく「瞬間」の勝負なのである。戦ってる間はポーズをかけることも許されない真剣(?)勝負なのだ



▲どこかに行く度にウォークモードを経なければならないのは、チトかったるい気もする

☆対決実況生中継だ!!

対白虎隊

うおぉ～と、いきなり肩を叩かれて振り向いたと思ったら白虎隊に勝負を挑まれたあっ。白虎隊斬り込む！「キーン」。龍馬冷静だ。剣で受け返したぞっ。今度は龍馬の攻撃だぁ、「北辰一刀流赤玉攻撃剣んっ！」「ぐあぁあっ！」セイント星矢風に技の名前を叫びながら斬って出たのが効を奏したかっ龍馬勝利!!



◀このマンガ的な「ふきだし」が笑っちゃう



▶敵は3人ぐらいで出てくることが多い

対竜虎隊

次なる相手は竜虎隊6段だあっ。竜馬ちょっとビビってるぞ～。防戦一方だあ！ さすが6段になると剣が素速いっ。竜馬苦しそっ、おっ斬って出たっ「北辰一刀流赤…んっ、何だっけ？ おお～っと竜馬、土佐の寝小便たれの本領発揮のの大ボケだあ～っ、「ぐあぁっ！」その隙に竜虎隊必殺の一撃が入ったぁ！ だめだこりゃ」



◀6段ともなるとかなり手強いのであった



▶あっさりやられてしまった。つえー

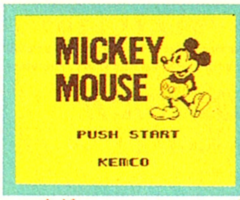
GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文/RYO II

★遊戯少年倶楽部★ VOL.6 ゆうぎしょうねんくらぶ



参院選の合間の全英オープンゴルフがまたおもしろい。最終日のグレッグ・ノーマンのゴルフは爆発だ！最後まで目が離せない。そして今日も阿佐田哲也（朝だ徹夜）なのだ。



ミッキーマウス

■ケムコ
■9月5日発売
■¥2980(税込み)

世界的人気キャラ、ゲームボーイに登場だ！

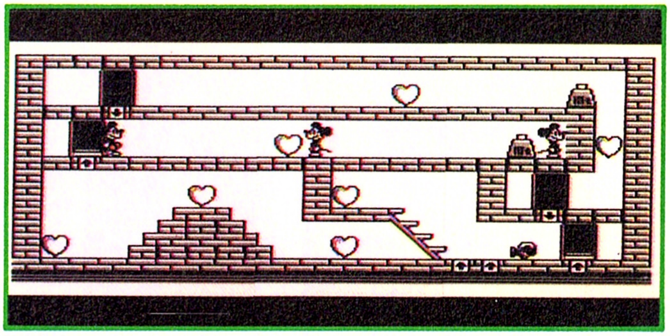
サードパーティ・ケムコが放つゲームボーイ第1弾ソフトがこの「ミッキーマウス」だ。ミッキーマウスが部屋の中を歩き回りハートを集めにセッセッ！セッ！と80面。敵が妨害してくるから、ちょっと頭をひねってクリアしてしまうんだ。

◉違ったお部屋が全部で80室なのだ

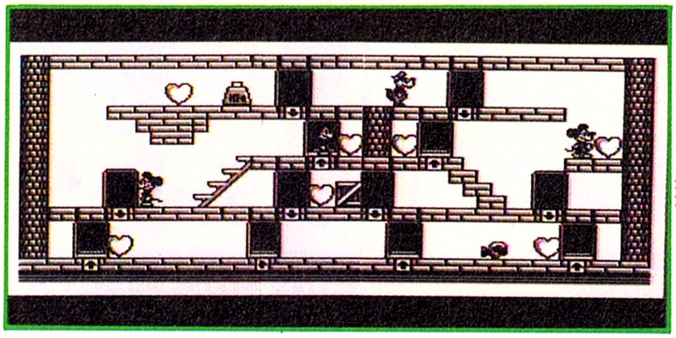
このゲーム、ファミコンゲームの「ロジャーラビット」が原版となってできているんだ。そう、ようするに主人公のキャラクターがスクリーンのうさぎさんから、世界でおそらくナンバー1の人気をほこるねずみさんミッキーマウスになっただけで、後のゲームシステムはまったく同じゲームなのだ。

で、どんなゲームかというと、横スクロールの2画面構成からなるお部屋の中にはハートがいっぱい。そこかしこに階段があって3段に分れている。ただハートを取るだけなら、簡単なんだけれど、そこはそれ敵となるおっさんがいるわけだ。このおっさんを避けてあるいは倒して進まなければならない。そのためのアイテムが、10tの重りだったりグローブだったりする。これらのアイテムをうまーく使って、最短距離でハートを全部取れるように考えるのがこのゲームの遊びかただ。

アクション性があってパズル的であって、コミカルでかわゆいキャラクターが主人公であって、こんな「ミッキーマウス」ってゲームボーイ用ソフトとしては最適じゃないかな！



▶ステージ1。敵のおっさんは10tでかたづけてから♡を取るんだ。再現モード（ビデオ）もついているゾ



◀ステージ2。グローブを取ると1回だけ敵に向けてグローブを飛ばすことができるんだ。これでオオカミ退治！

ミッキーマウス



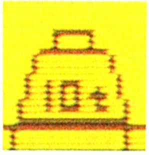
敵オオカミ



グローブ



10t重り





北斗の拳 凄絶十番勝負

■東映動画
■発売日未定
■価格未定

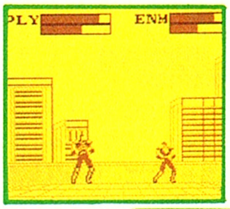
ゲームの世界ではいまでも大人気！

少年ジャンプでは、もうずっと前に終わってしまっているんだけど、ゲームの世界ではまだまだすっごい人気を誇っている「北斗の拳」。ついにゲームボーイの世界にも登場なのだ。やっぱり格闘技ものというのは、どのハードでも人気ジャンルなんだなあ。

◉ボスキャラ対決十番勝負！

ゲームボーイ「北斗の拳」は全10ステージの中でボスキャラの一騎討ちが繰り広げられるオリジナルゲームだ。

対戦はケンシロウVSハート、ウイグルVSサウザー、ラオウVSケンシロウ、シンVSジャギなどさまざま。トキとレイがいないのがちょっと残念だけど、ザコは出ないのでボス同士の熾烈な戦いが展開されることになる。これはぜひケーブルつないで対戦したいネ。



▶ステージ3・ビルの部屋のヘリポートで、ラオウVSケンシロウ宿命の対決だ



上段蹴り



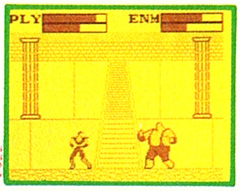
突き



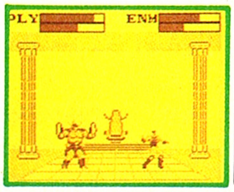
下段蹴り



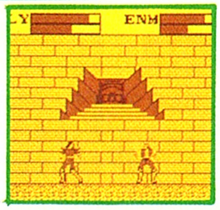
飛び蹴り



▶サザンクロス・大広間での対戦。左・ケンシロウVS右・ハートとの戦いだ



▶ステージ2・サザンクロス・シンの部屋。ウイグルVSサウザーが対峙している



▶ステージ5・聖帝十字陵。シンVSジャギの対決。本来はサウザーとケンシロウなのだが



魔界塔士SA・GA

■スクウェア
■12月発売予定
■価格未定

ゲームボーイ初のRPGに期待

FFのスタッフが外伝作ろっかって考えていたところにゲームボーイが出現して、じゃあゲームボーイ初のRPG作っちゃえって登場するのがこの「SA・GA」なのであった。

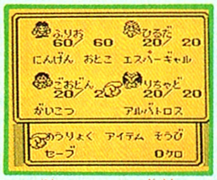
◉いつでもどこでもRPGってすごいよな！

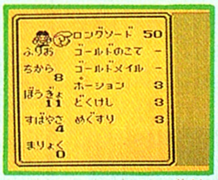
蓋し、電車の中でも学校でもRPGができるってスッゲェよな。しかもバックアップバッテリーまで入っちゃってんだもん。内容だってグラフィックに色がつかないだけで、パーティも4人まで OKだし、戦闘だって武器や魔法を駆使して戦うわけで、フィールドだってダンジョンだってFF譲りの本格派。RPGがいつでもどこでもって、新しいゲームスタイルになりそうな予感！だネ。

スタート＆ステータス

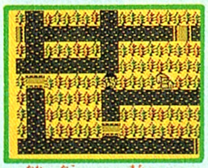

▲まずキャラの選択なのだ

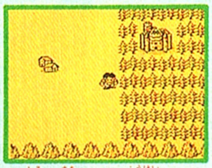

▲キャラ選んだら名前登録


▲4人パーティの画面だ

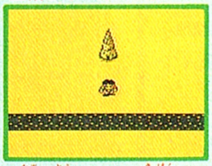

▲キャラのステータス画面

フィールド＆ダンジョン


▲川に囲まれた町がある


▲城と町のある風景


▲城がフィールド中央に


▲謎の塔。ここは砂漠か!?

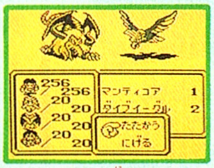

▲ダンジョン内部なのだ



▲塔の内部。天界に通じる

戦闘


▲モンスター3点セット


▲たたかうか逃げるか？



▲ファイアがさく烈！



▲ゴブリンは強そうだ



▲ゾンビを雷攻撃なのだ

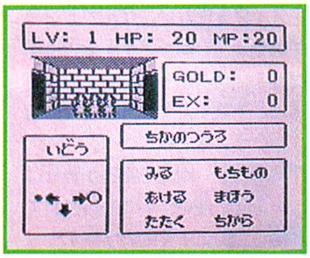


▲ブリザド攻撃が決まった

新作たっきゅ～便

今回の新作たっきゅ～便は「セレクション・選ばれし者」と「シーサイドバレー」の2本。入稿締切はとっくに過ぎて、色校正まで待ってギリチョンで届いたのです。ですから校正の段階ではこの欄は空白でした。

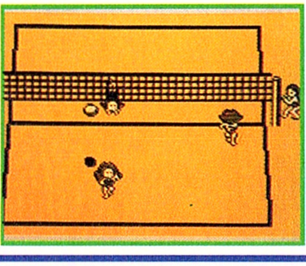
「セレクション」は剣と魔法とドラゴンの本格RPGです。もう1本「シーサイドバレー」はビーチバレーボールゲーム。「ビーチでPON！」という前タイトルのほうがインパクトあると思いません!?そこへもう1本「ウォーリア」(エポック社) が届きました。が、もう誌面がない。詳しくは次号で。



セレクション・選ばれし者

ケムコ

ここに1つの伝説が「左手に印を持つ者、剣に選ばれし者であり、世界を支配する」と。そして伝説が始まった。ゲームブック的雰囲気が漂うRPGなのだ。



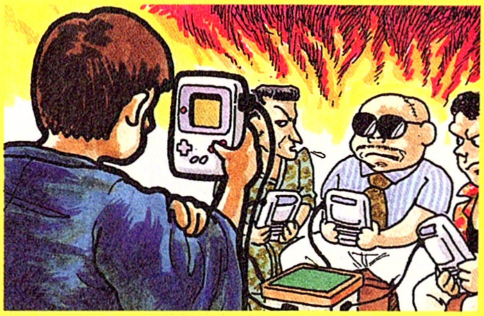
シーサイドバレー

トンキンハウス

最近、浜辺のスポーツとして脚光を浴びているビーチバレーは2対2でプレイするバレーボール。操作もシンプルで、GBにはうってつけのスポーツだネ。

場外コラム 遊戯少年倶楽部

げーむぼーいほーろーき 第1話



新宿の路地裏にある小さな雀荘に男が足を踏み入れた。中には5つほど卓があった。見ると3つの卓で、煮ても焼いても喰えなさそうな雀士が対戦している。

「やばいなあ」昭和の終わりに足を踏み込んで以来ごぶさたしていた雀荘の雰囲気が一変していることを肌で感じとったその男の前に、ぬっと男が立ちはだかった。

「お客さん、面子が足りないんでお願いできませんか」

言葉はやわらかいが有無をいわせぬ態度だ。場数を踏んでるな、と一目でわかるおやじである。おやじの目線の向こうで猫背でタバコをくわえた男がいた。うだつがあがらなそうな男である。が、目だけは異様に鋭い。

「虎ちゃん、面子そろったよ」とおやじ。

男は椅子から立ち上がって空いている雀卓についた。残り2人はすでに卓についている。

そして東1局。それぞれGBを持ち対戦型麻雀ソフトを差し込みケーブルをセットした。

親は虎。南場の彼は配牌から[中]を切った。すでに純チャン三色がテンパっている。

と、その時、虎が低いドスの効いた声でいった。「その[中]ロンだ」そして、ボタンを押し牌を開いた。ディスプレイに出現した虎の手には[ ][發][中]が3枚ずつきれいにならんでいた。「チーホウ・大三元、ダブル役満や、にいちゃん運が悪いのお」虎がニッと笑った。

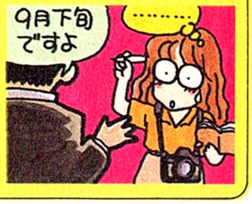
男の持ち点がいきなりマイナス表示になった。

「やってくれるじゃん、おっさん」

冷めていた男のギャンブラーとしての血が、ふつふつと沸騰してくるのを彼は感じていた。そして通称ドサケンIIといわれるその男の目に光が宿った。 （つづく）

今回の馬鹿話様 こんかいのばかばなしさま

実は今号のトップは「モトクロス・マニアックス」でした。マッキーさんといざコナミへ。撮影も終わり「発売は8月末ですよネ」。するとコナミの担当さん「9月末にずれこみます」。「え!?」マッキーの目は点。でも、撮影が失敗していたのでラッキーなのでした。



※「げーむぼーいほーろーき」はフィクションであり、文中で使用されているGB対戦型麻雀ソフトは架空のものです。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

まいそう

しんだ。

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

最近の投稿を見ていると、ウィザードリィIIにおける、人気のあるモンスターが、何となくだがつかめてくる。前作のウィザードリィ同様、人間型のキャラクターが人気を集めているようだ。四天王に関する意見もいろいろとびかっているし、そろそろモンスター特集をやろうか、と今ちらっと思っただけだよん。

Z-117 トレボーサロン潜入レポート!!

●美容室トレボーに行って来ました。京王線の聖蹟桜ヶ丘駅前です。勇気を出してメンバーズカードを作ってもらったので同封しました。ブローをしてもらったお兄さんに店名の由来をたずねたら、「フランス語のトレビアンから来てるんですヨ～」ということでした。そこで買って来たトリートメント剤には、「マッドエステヘアキープ」という名前がついていたっていうのは本当の話だ。(MUDだけどね)

(東京都・セラフ)



㊙おお、何とも立派な戦利品！　この手のレポート大歓迎ですぞ。

W-118 敗れたパーティの影が夢に…

●私のパーティは、先週やっと全員LV12になったので、水晶も持ってる事だし、いっちょ6Fにトライするか！という強気(ムボーともいう)な試みをしましたが、城に戻った時はHP2となった戦士がたった1人で毒におかされた状態…という結果でした。大体6人とも最大HPが90以下だというのに、かわいそうな事をした。そう反省して床につくと、こんな夢を見ました。

私は先頭に立って5人の仲間とともに6Fにたどりついたところ。闇に目が慣れると、ぼやーっと扉が見えます。扉の前まで行って、そーっと開けて向こう側をうかがってみると、ミフネが隣の部屋をウロウロしている。「そうだ、今日はあいつの為に5人も殺られたのだっ！背後からしのび寄って6人で一斉に殴りつけてキッチリケジメとるしかない!!」そう決心して仲間の方をふり向くと、イーリア(侍)が「だめだよEちゃん。あれはミフネさんのお父さんだ。来週礼文島に転勤するんだってさ。大変だよね」といった。「礼文島かぁ…」私はとても北海道へ行きたくなった。

(東京都・E)

㊙そうこうしているうちに子供のミフネが背後より忍び寄ってきて…。



▲三重県・シフォン

I-119 "軽い謝罪"も時と場合で…

●＊おおっと＊を英語にすると、＊OOPS＊になるのはみなさんも知ってますね。ところでこのOOPSを辞書で調べると、「驚き、うろたえ、軽い謝罪を表す単語。しまった、こりゃどうも」とありました。

シーフがテレポータをまちがって作動させてしまい、パーティが石の中に閉じ込められても、"軽い謝罪"ですむのでしょうか…。

(東京都・船津歩)

㊙いや、きっと本人もあせってるんで、あやまるだけでもエライのかも。

L-120 何とも怪しいこの世界…

●ウィズは怪しい！　盗族のくせに何も盗まないのが怪しい。したがって善の盗族も怪しい。

ロクトフェイトも怪しい。武器や防具はなくすのにゴールドだけは持ち帰る執念。怪しい。

ボルタックも怪しい。リルガミンの運命がかかっているイアリシンの宝珠に向かって「そんなもんにゃ、興味がねーよ。」と平気で答えるその性格、怪しい。というより恐ろしい…。

酒場を宿屋がわりに使い、いつも待機している仲間のずうずうしさも怪しいが、一度、灰になって生き返った僧侶がディスペルするのも怪しい。まだまだウィズの"怪しさ"は尽きない。

(広島県・エレメンタル)

㊙迷宮内よりも町の中のほうが怪しぞうな…？

お知らせ

長い間、お待たせしました。ファミコン版ウィザードリィのことならすべてを網羅した、ウィザードリィ友の会のダイジェスト版も収録され、文学性も高い究極のゲーム本「ウィザードリィのすべて」(JICC出版局刊　ベニー松山著)が、税込み価格がなんと¥1200で、昭和の御世から企画した甲斐あって、平成元年盛夏、発売の運びとなりました。冗談とかはったりじゃなくて、すごい本です。こんな本もあるということを知っておいて下さい。表紙イラストは末弥純さんで、赤い帯がついてます。せめて立ち読み。できれば買って。



▲三重県・シフォン



▲広島県・蝶のスプーン

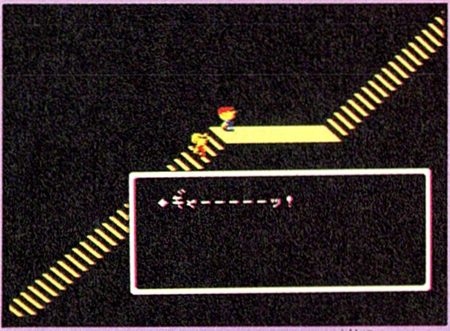
マザー・ザ・マジカル・ハイスクール

MOTHER

構成▶とみさわ昭仁

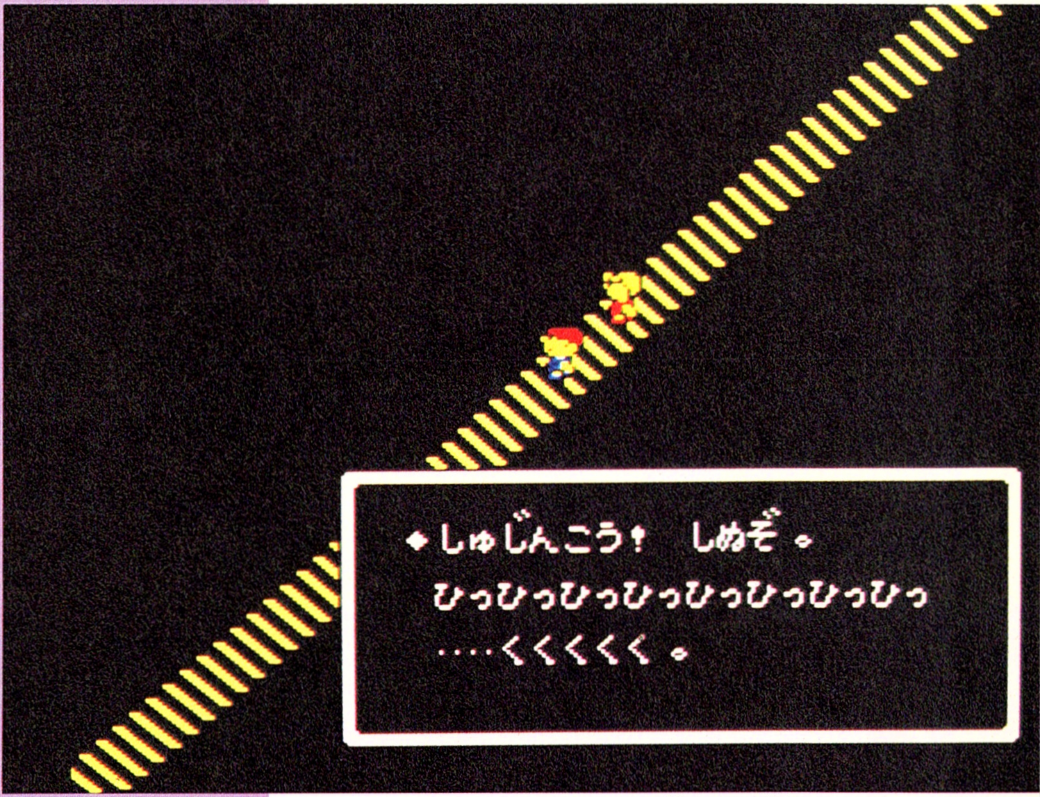
THE MAGICAL HIGH-SCHOOL LAST!

納涼！幽霊家敷へようこそっ!!



▲幽霊屋敷は幽霊屋敷らしく、いろんな演出がなされている。恐る恐る長い階段を登っていると、どこからか聞こえてくる絶叫。ギャ――ッ！ ああ驚いた
▶〝死ぬぞ〟と言われても、この世界を守るためにボクは行かなきゃならないんだっ！ なーんてカッコイイこと言ってはみたものの、やっぱ怖えよなぁ…
▼だっ誰だっ!! ボクに話しかける、お前は誰だ!? ふむ、なんか誰かに見られてるような気がすると思ったら、なんだプレイヤーさんでしたか





THE MAGICAL HIGH-SCHOOL!!
短期集中講座として連載してきましたが、とりあえず今回、スノーマンの町までを紹介したところで無事終了！
もちろんゲームはまだまだ先が長い。でも、ここから先は君たちが自分の力で解いてみてほしい。
どうか、がんばって全員がエンディングを見られることを祈っています！
誰だ!? 早くも『MOTHER2』を期待してるのは！

■任天堂■発売中■6500円(税込み)
■バッテリーバックアップ・カセット

暑い夏だからこそ涼しいイベント!?

いや～日差しもすっかり暑くなってまさに夏、真っ盛り。

夏といえばやっぱり納涼気分に浸りたくなるもので、そんなときには何か涼しいものが欲しいですな。

そこで『MOTHER』の登場っ！ オープニングのポルターガイスト現象に始まって、墓地、ゾンビ、そして幽霊屋敷と、このゲームにはいかにも涼しげなイベントが盛りだくさん。真夏に発売されることを意識したかどうかは知らないけど、かなりホラーっぽい物語展開になっているのである。

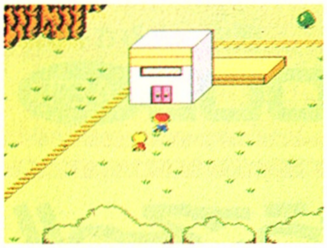
ま、ホラーったってそこはゲームですからね、ややコミカルな味つけになっているのは仕方がない。要は自分がいかに怖がれるか、だ。

ここはひとつその気になって、主人公と一緒に冷汗を流しましょう！

いよいよゲームも中盤戦だ!!

電車に乗って、各駅停車っ!!

1 電車が復旧したら新しい町へ!!



ガリベンくんの活躍によって、壊れていた鉄道もどうにか復旧することができた。いままではトボトボと歩きまわる旅だったけど、鉄道に乗れるようになったことによって、物語は急速に広がりを見せ始めるぞ。

鉄道に乗ればどんな遠くにだって簡単に行ける。でも、あんまり遠くまで行ってもワケがわからなくなるだけなので、とりあえずはひとつめの駅であるレインディアへ向かおう。人数分のキップを買ってね。

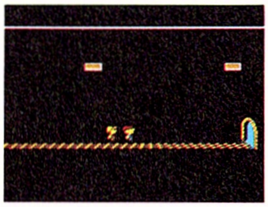


▶さあ電車だ。金ならあるけど、まずは近くから


◀ものすごい急角度を高速で曲がる電車。コワ！

2 トンネルの中だって歩けてしまうのだ!!

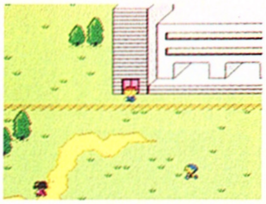
実はトンネルの中は歩けてしまう！ 実際にそんなことをしたら危なくてしょうがないけど、線路伝いにトンネルをくぐるのはちょっとした探険気分だ。

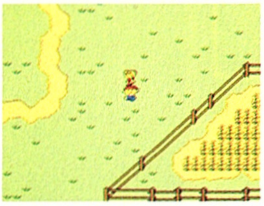

▶歩いていれば電車は来ない。安心して歩こう

3 トンネルを抜けるとそこはレインディア

本当は反対側の隣り駅イースターにも行ってみたいところだけど、そっちは線路が壊れていて行けないようになっているんだ。歩いて行ってもいいけど、そのためには砂漠を横断しなければならない。砂漠にはとんでもなく強い敵が出るので、まだまだ後まわしにしておこう。

まず君が向かうのは南の町、レインディアだ。徒歩で行ったらすごく遠いと感じるだろう。でも、電車に乗ればひとっ飛び！ 長いトンネルを抜けて鉄橋をいくつか越えれば、レインディアの町はすぐ目の前だ。


◀駅前はちょっと静か。町へ入るには南下しよう


▶町へ向かう道端には畑が並ぶ。ここは田舎だ！

4 平和な町でひと息いれようか

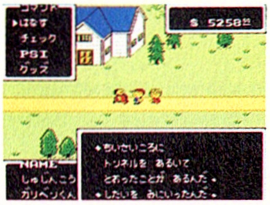
ボクたちはやっとのことでレインディアにやってきた。いままで通過した町はどこも怪奇現象にみまわれていたので、ここもかなと思ってみれば…。町には詐欺師や食い逃げ男が歩いているだけ。もちろん食い逃げだって立派な犯罪だけど、宇宙人の地球侵略に比べりゃたいした事件じゃない。

ま、なんにしても平和な町だったのでホッとしたわな。


◀この町にも風邪が！ うつされぬよう注意だな


▶お嬢さん、レッドロブターに行きませんか？


◀荳蔲って何だ？ 高いけど美味いのかな？


▶あ、俺も昔行ったよ。本当にあって驚いたぜ

ほとんど全員!!ヘンな人物、おかしな人物!!

おもろい夫婦、マヌケな親子、病弱な少年、職務に忠実な警察官…。『MOTHER』の世界に住んでいる人たちは、誰も彼もが現実にいるようなおかしな人たちばかり！ ゲームだから面白いのではない。いかにも現実にいそうだから面白いんだ。今回もこのコーナーでは そんなおかしな登場人物、そして憶えておけばきっと得する情報をズラリと紹介してしまおう！

サギ師・食い逃げ・警察官

おまわりさんは追いかけるのが商売。詐欺師はだますのが商売。食い逃げは…？ ま、とにかくこの程度の小悪党がうろついてるうちは、町が平和な証拠。あんまり関わらずに立ち去りましょう。


▲食べすぎ？ ただの肥満体なんじゃないの？ でも同じことか

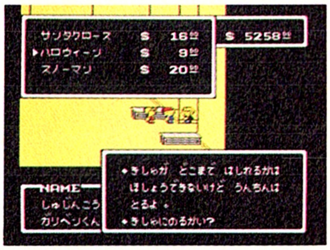


▲ああ、それはきっと相撲取りですよ、おまわりさんっ


▲ペテンヒゲって、どんなヒゲ？ おじさん触らして！

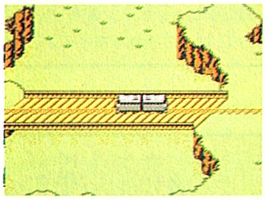

◀教えようと思ってもムダなこと。こういう事件にはかかわらないでサッサと行こう

5 さらに舞台は新しい町へと!!

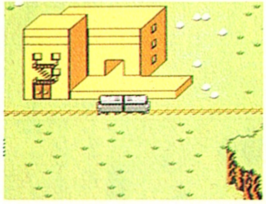


さしあたってレインディアでは解決するべき事件もなかったので、ボクらは先を急ぐことにした。

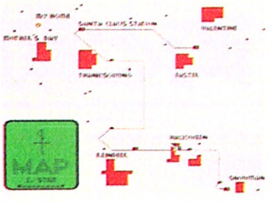
次なる目的地はレインディアから東に少し行ったところ、ハロウィーンの町だ。ここへは電車で行ってもいいけど、線路をたどって行けば近いので歩いて行ってもかまわないぞ。町と町の位置関係や地理を把握するために、たまには歩いてみるのもいいかもね。



◀鉄橋だ～鉄橋だ～…でも別に嬉しくないよな



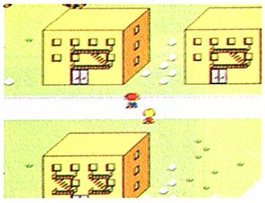
▶はい到着。あんまり近くて駅弁喰うヒマもない



▶思えば遠くへ来たもんだ。あぁ、帰りてえなあ

6 隣町ハロウィーンは無人の町!?

ところが！ ハロウィーン駅に着いてみてビックリ、ここはまったくの無人の町だったのだ。いったい住民たちはどこへ行ってしまったのかしらん？



◀ビルはいっぱい建ってるけど誰もいないの？

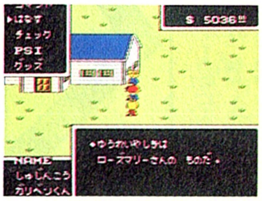


▶そうか、みんな東側へ避難していたのか！

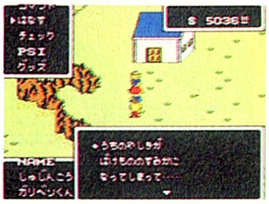
7 お化けに追われるローズマリーさん一家

なーんと住民たちは、みんなして山奥に避難してしまっていたのだ。やっぱりこれもあの怪現象の影響だろうか。

そんななかで、ボクらはローズマリーさん一家の話を耳にした。彼らは山の中の豪邸に住んでいたんだけど、最近、家に幽霊がとりついてしまい困っているという。しかも彼らは町の人たちにあまりいい感情を持たれていないようだ。でも、実際にあってみたらそんな悪い人ではないみたい。ここはひとつ、キモだめしに行ってみるか！



◀いいなぁ、俺も幽霊屋敷ひとつ欲しいなぁ…



▶だらしない！ ボクは家を守ったというのに!!

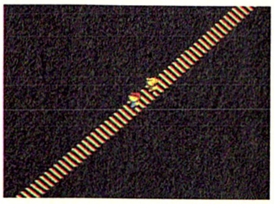
8 自慢の豪邸もただの幽霊屋敷に

立て看板に導かれるままに山道を進むと、ローズマリーさんのお屋敷が見えてきた。たしかに立派な建物だ。これなら幽霊じゃなくたって住み着きたくもなるだろう。

さ～て、鬼が出るか蛇が出るか。ま、桃太郎じゃないんだから鬼は出ないだろうけど、蛇くらいなら出るかもよ。



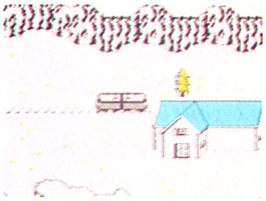
◀家付き、カー付き、幽霊付き。売ると安いね



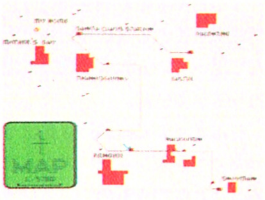
▶いかにも幽霊屋敷。奈落の底に落ちそうな階段

9 そして世界はまだまだ拡がる

ハロウィーンの次は雪景色も美しいスノーマンの町。ここで君は大切な何かを見つけるだろう！ さらに冒険は北の砂漠、遺跡、イースターの町へとはてしなく拡がってゆくのだっ!!



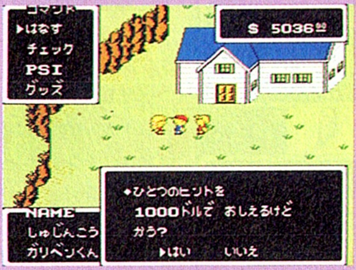
◀しまったーっ。セーター持ってくるんだった！



▶まだまだ、北部の攻略だって残ってるんだぜ！

出かけるときは1000＄持って

ハロウィーンには、なんと大胆にもゲームのアシスタントが登場してしまう！ 1000＄払えばヒントを教えてくれるのだ。とはいっても、最初に話しかけたときに「いいえ」と答えてしまうと二度とアシスタントに会えなくなるぞ。謎解きに自信があれば会わなくてもいいけどね。



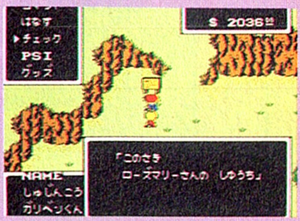
▶ヒントは3つ。聞けば安心、聞かねば不安。君に3千ドルも払うだけの根性があるかね？

入力できない名前のナゾが！



◀ローズマリーの他にも、いくつかあるよ。いろいろと探してみるのも面白いかもね

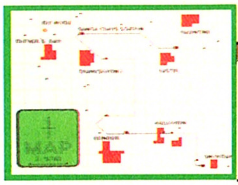
▼ローズマリーさん関係は大事なイベントだから、あちこちに名前が



幽霊屋敷のローズマリーさん御一家…ん？ この名前、どこかで聞いたことがあるぞ。そう、第1回目のこのコーナーで紹介した情報だ。この人たちがいたから、ローズマリーって名前は主人公に付けられなかったのだね。

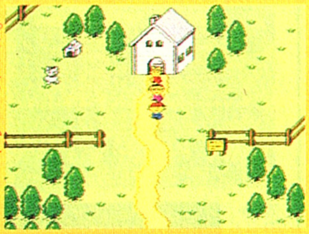


◀たしかにボクがその名前じゃなくて良かったと思う



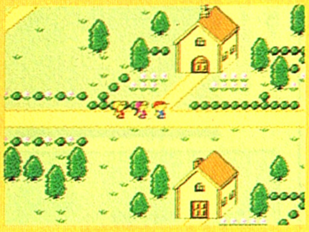
町と町は、こうして

主人公の家



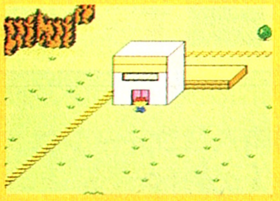
ここがゲームの出発点、自分の家だ。よしよし、愛犬ミックも元気に放し飼いだ。

マザーズデイ



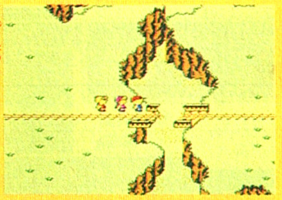
マザーズデイの町に入ってすぐのところ。懐かしや、おせっかいネズミの家も見える。最初の町にしては、けっこう広くて道に迷ったっけ…。

サンタクロース駅



積み木のような、小さな駅舎。ここへたどり着くまでの苦労が懐かしく想い出される。今でもたまに利用することもある、はず。

鉄橋



なぜイースターに行けないかというと、こうなっているからです。まわり道して行けばいいんですがね、強いんですよ、敵が。だから後まわし。

冒険する世界の位置関係をマップで確認しながら進めっ

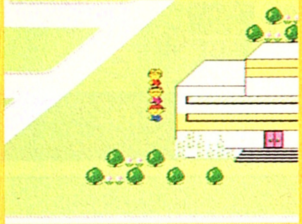
さあ、4週にわたって紹介してきた『MOTHER』の世界。自分の家から始まって、鉄道の終点スノーマンまで。理解してもらえたかな？

とにかくこのゲームはフィールドが広いので、歩いているうちに自分がどこへ向かっているのか、わかんなくなってしまうこともあるだろう。俺は方向感覚が優れてるからヘーキだぜ、なんて思っている人ほど意外と道に迷ったりするものだ。

そんなときには地図を見よう。建物の中とマジカント国以外ならどこでも見ることができるので、常に自分の居場所をチェックできる。もっとも、道に迷ったら迷ったらでそれもまた楽しさのひとつではあるけどね。

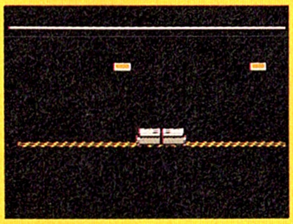
とにかく、その世界を熟知して自分自身がその世界の住人になりきる。これが最大に楽しむ秘訣。『MOTHER』が好きになれた人は『MOTHER』が最高に面白くなれるだろう!!

サンクスギビング



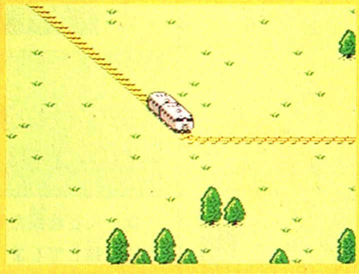
ガリベンくん、ボクとキミが出会ったのは、この学校だったね。ところでキミ、休学届は出してあるのかい？

トンネル



ああ電車でよかった。汽車だとススで顔が真っ黒になるんですよね。トンネル内は景色が見られなくて退屈だけど、電灯がビュンビュン流れていって、けっこうカッコイイよ。

パラダイス・エクスプレス



いかにも速そうな名前の鉄道だ。実際ものすごいスピードで疾走する。でも単線。二両編成。ディーゼルエンジン。田舎だからしょうがないのかな、と納得しようか。

ほとんど全員!!ヘンな人物、おかしな人物!!

ノッてる少年

レインディアの路上で妙にノッてる少年がいた。何がそんなに嬉しいんだか知らないけど、へんな唄を歌い始めたぞ。もっ、もっ、もしかしてこれは集めるべきメロディーのひとつ!?

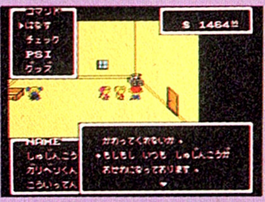


◀聞きたくない、とか言うと殴られそうな気もするが。どうせタダだし聞くかな



▶曲が独特なのか、唄が独特なのか…。ボクも覚えたくない

スノーマンでパパから電話!?



◀突然ゲームに話しかけられるとギョッとするね



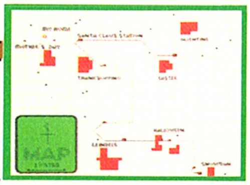
▼ちゃんと本名を。後悔するのは自分だからね！

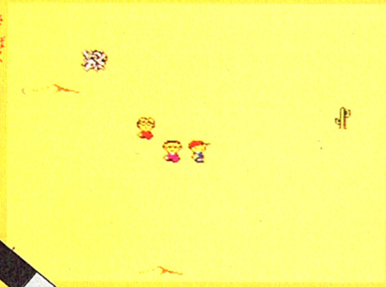


◀その場でウケても、きっと後でムナしくなるはず

スノーマンのある家からパパに電話をかけると、突然このゲームをしているプレイヤーの名前を教えてくれと言われる。ナッ、ナンダナンダとうろたえている場合じゃない。こういうときには正確に自分の名前を言おう。ようするに…アレですよアレ。わかるでしょ？

つながっている!!





砂漠

ところどころに落ちている、どこの馬の骨ともわからない牛の骨は、何かの目印らしいのだが…?

バレンタイン

地図を見れば名前と位置が載ってるので、その存在だけは早くに知ることができる町、バレンタイン。いったいどんな町で、何があって、何が起こっているのか?
行ってみたい気持ちはやまやまなれど、ここは本当に最後の町なので君が行くのはまだ早い! もっと十分に強くなってから来るべきだろう。まあ、美味しいものは最後に残しておいて、あとでゆっくり食べるってやつですよ。別に誰も取ったりしないからさ。

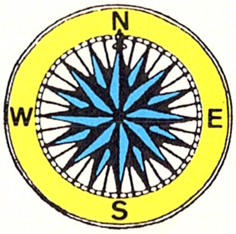


森林地帯

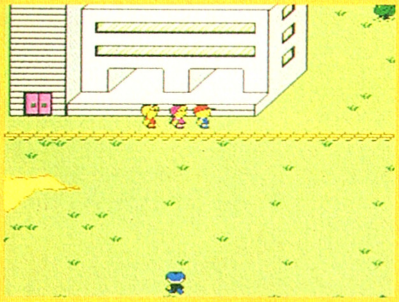
鉄道に囲まれるようにして存在する場所は一面の森林地帯。行こうと思っても行けません。いったい何があるのかなぁ!? 何もありませんったら!!

イースター

緑に囲まれた美しい町。列車の北側の終着駅でもあるが、線路が切れているので、行くなら徒歩で行かなければならない。もちろん、その途中には巨大な砂漠が! 強力な敵が! 難解な謎が! ま、実際に行ってみるとそれほどでもないんで、そこそこ強くなったと思ったら、ちょこっとのぞきに行ってみるのも悪くないかもね。なに!? もう行ってしまった!! そうか、君は徹夜してレベルアップさせたんだろ?

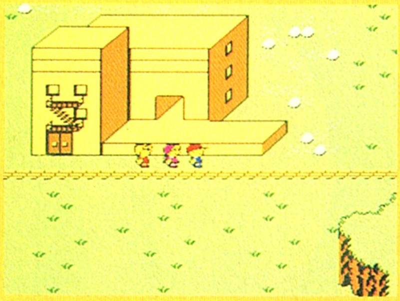


レインディア



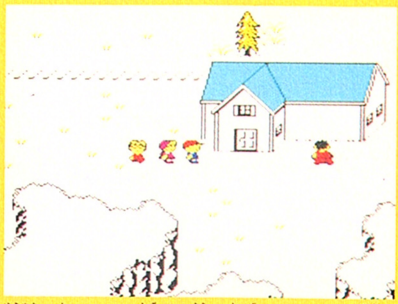
駅舎は立派! でも駅前にはターミナルビルもなければ、バスのロータリーもない。たこ焼きの屋台もない。町まで歩けば、いろいろと店もあるけどね。

ハロウィーン



周囲の町の人びとから「ハロウィーンへは行くな」などと言われている、なにやら不気味な町。住民はみんな避難してしまい山奥に隠れ住んでいる。

スノーマン



雪山に閉ざされた静かな町。風邪をひいている人も多く、うっかりしてると風邪をうつされまくるぞ。うがい薬をたくさん持って行くようにすればいいの。

敵キャラクター大図鑑

これが最後のモンスター図鑑! ニュータイプのゾンビ系や怪物など、わりとオカルチックなものを並べてみました。幽霊屋敷周辺や砂漠入口付近に出現する連中なので、出かけるときは参考に。可愛い奴、グロい奴、カタい奴。いろんな奴がいるけど仲良くしてやってくれ!

バイオコウモリ



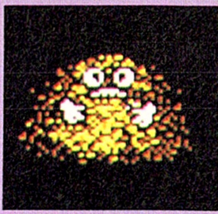
◀人造コウモリ。普通のコウモリと同じく仲間を呼びまくる。石化の攻撃を仕掛けてくるので、要注意だ

アラームゴースト



◀警報幽霊? ゴースト、ゾンビ、甲冑などを呼ぶイヤな奴。仲間を呼ぶ前に、一気にケリをつけよう

ダストゴースト



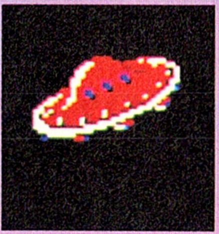
◀ゴミが集まってできた幽霊。たいして強くはないが、倒すと燃えあがってこっちが火傷してしまうよ

レッドスネーク



◀赤い蛇。素早さが高く、すぐ逃げてしまう。倒せばいろいろ得をする。笛を吹いたって芸はしないよ

オメガソーサー



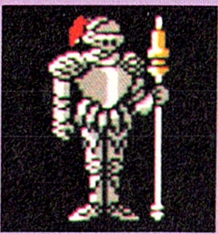
◀円盤。リトルソーサーの強力盤だ。とは言っても、たいして強くなっているわけでもなく、むしろ弱い

血みどろゾンビ



◀暗闇で急に出会うと、けっこうドキッとする。ゾンビは乾いているので、こちらの水分を吸い取られるな

甲冑



◀マザーで唯一の禁じ手とも言うべき、中世の甲冑。まあ、保存されてたものが動き出したと解釈しよう

編集部からのお知らせ

新＋αの約束「ゲームの魅力って、きっとまだあるもっとある」



いい

この秋、「ファミコン必勝本」が新し

ゲー

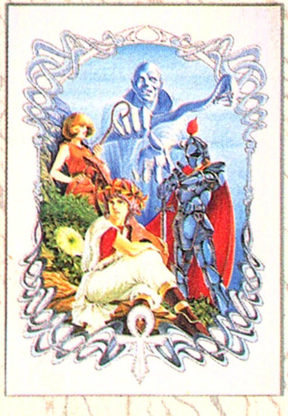

毎月第1・第3金曜日発売。定価260円（税込み）
'89年9月1日発売号Vol.18
ファミコン必勝本は次号から
ことといっぱい。
くなります。9月から誌面強化。そして10月から大型企画も登場します。
ム界の新しいうねりとともに、「ファミコン必勝本」はいいことといっぱい。

小説ウルティマ クエスト オブ アバタール

井上尚美・著

■定価980円(税込み)

ゲームノベル作家当代随一の
井上尚美がウルティマに挑戦。
鬼気迫るストーリー、
急テンポな展開、
そしてバイオレンス描写、ここに登場。



コミック版ウルティマ クエスト オブ アバタール

田中夕子・著／L.ブリティシュ・原案

■定価980円(税込み)

エクソダスの恐怖より1年。
勇者たちの新しい旅がまた始まる。
永久の平和をもたらすもの
アバタールを求めて！



Ultima & Wizardry



ウィザードリィ(I・II)のすべて

ベニー松山＋ベントスタッフ編

■定価1200円(税込み)

マップ、モンスター等
各種ゲームデータを
斬新、かつ科学的に編纂した
待望の一冊ついに登場。



小説ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著

■定価980円(税抜き)

文芸評論家各氏から賛辞が寄せられた
新世代が書いた新世代のための
コンピュータエンタテイメントノベル。

コミック版ウィザードリィ・全3巻完結!!



第1巻 邂逅編

石垣環・作／ベニー松山・協力

■定価880円(税抜き)

謎の魔導師ワードナは、
巨大な地下迷宮を造りあげた。
少年戦士リュウは、
迷宮へ挑む!!



第2巻 死闘編

石垣環・作／ベニー松山・協力

■定価880円(税抜き)

迷宮深部へ進むごとに
襲いかかる怪物。
己の能力のすべてを賭けた
死闘がいま始まった！



第3巻 黎明編

石垣環・作／ベニー松山・協力

■定価900円(税込み)

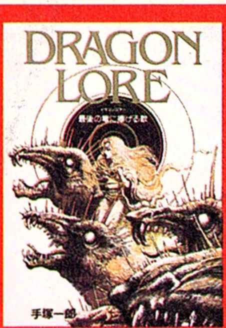
魔導師ワードナの正体は？
狂王トレボーとの関係は？
迷宮のすべての謎が
ここに明かされる!!

小説 最後の竜に捧げる歌

手塚一郎・著

■定価980円(税込み)

深夜、竜を追って森へ入った少年アモン。
森の中で倒れている少女を発見してから
何かが動きはじめた!!





コミック版ゼルダの伝説

末将崎 雄・作画

■定価900円(税込み)■8月下旬発売予定

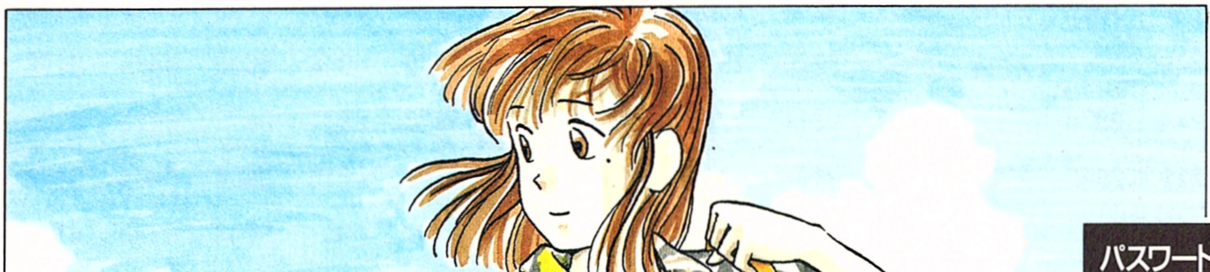
ファミコン史上最高のRPG、「ゼルダの伝説」を
コミック化。少年リンクの冒険が、
あのゲームの感動が、今、紙上に蘇る。

JICC出版局 ●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

BUG-BOY CLUB

日本全国1000万人の
FCファンのみなさ〜ん!
ホ〜ラホラ、お待ちかね!!
バグボ〜イクラブの始まり
だよ〜ん。
今号もハリキッてお送り
しちゃうから、最後まで
しっかり読んでくれよな。
ホ〜ラめくってごらん!

**アスファルトからたちのぼる、陽炎
その向こうに見える街並み
は、砂漠に浮かんだ幻のよう…。**



- パスワード&コマンド大特集!
- FC流行語ウイザード
- 投稿写真ジャーナル
- FC座右の銘
- MUJUN
- THE対決ダイジェスト
- へんなもの発見伝
- 紙コンアトランダム
- いくらなんでもいないだろ

Vol. 17

'89上半期総集編！パスワード&得コ



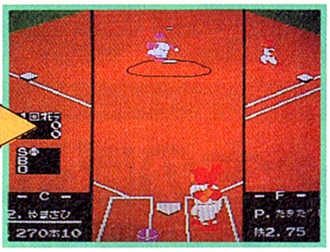
早くも全対戦パスワードが発見されたぞ!!

COM側だけのPチームとAチームを加えた、全16チームのPW!!

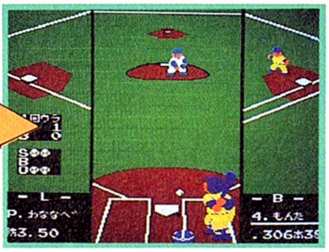
ファミスタ'89開幕版

発売されてからまだ1ヵ月もたってないのに、早くも『ファミスタ'89 開幕版』の全対戦パスワードが届いたぞっ！ 報告してくれたのは、大阪府・センターまつび特派員。でかしたぞ、まつび(！)くん。ソフト5本だ。 まず、下の表を見てくれっ。

キミの好きなチームのパスワードを入力すれば、どのチームとでも対戦可能になるぞ。ただし、PとAチームはCOM側だけの球団なのだ。この2チームは強い。特にAチームはアホらしくなっちゃうほどだ。エディットモードで強化したチームで戦おう！



❶いつでもOK！



❷どのチームもOK！

⬅パスワードを入力すれば、好きなチームと対戦できるのだ！

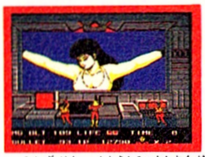
COM＼自分	N	T	S	W	C	G	D	M	O	H	B	F	Bu	L
N														
T	3520		3009	2753	2497	2241	1985	1729	1473	1217	0961	0705	0449	0193
S	3505	3249		2738	2482	2226	1970	1714	1458	1202	0946	0690	0434	0178
W	3490	3234	2978		2467	2211	1955	1699	1443	1187	0931	0675	0419	0163
C	3475	3219	2963	2707		2196	1940	1684	1428	1172	0916	0660	0404	0148
G	3460	3204	2948	2692	2436		1925	1669	1413	1157	0901	0645	0389	0133
D	3445	3189	2933	2677	2421	2165		1654	1398	1142	0886	0630	0374	0118
M	3430	3174	2918	2662	2406	2150	1894		1383	1127	0871	0615	0359	0103
O	3415	3159	2903	2647	2391	2135	1879	1623		1112	0856	0600	0344	0088
H	3400	3144	2888	2632	2376	2120	1864	1608	1352		0841	0585	0329	0073
B	3385	3129	2873	2617	2361	2105	1849	1593	1337	1081		0570	0314	0058
F	3370	3114	2858	2602	2346	2090	1834	1578	1322	1066	0810		0299	0043
Bu	3355	3099	2843	2587	2331	2075	1819	1563	1307	1051	0795	0539		0028
L	3340	3084	2828	2572	2316	2060	1804	1548	1292	1036	0780	0524	0268	
P	3565	3309	3053	2797	2541	2285	2029	1773	1517	1261	1005	0749	0493	0237
A	3582	3326	3070	2814	2558	2302	2046	1790	1534	1278	1022	0766	0510	0254

※初戦にNチームと対戦した場合のパスワードです(ただし、NチームはTチームが初戦)

マンドの大特集!!

今回は夏休み特集ということで、89年上半期のお得情報総決算だ!!

秘密のパスワードを教えてあ・げ・る!



オモテ・ウラ面合わせて15のパスワード。キミはどの面からプレイ？

ローリングサンダー SOFT 3

宮城県・川北光俊特派員から、『ローリングサンダー』の全パスワードが送られてきたぞっ!! ストーリー3以降は、いわゆるウラ面。オモテ面にくらべると、異常なほどにムズくなっている。テクを駆使してクリアをめざせ。



ストーリー	ラウンド	パスワード	ストーリー	ラウンド	パスワード
1	1	7567651	3	3	6396857
1	3	6426099	3	4	4249741
1	5	1450064	3	5	6916079
2	7	6609809	4	6	7236972
2	9	3495242	4	7	8774494
3	1	6692956	4	8	2205789
3	2	4516110	4	9	6252184
			4	10	6983701

コンティニューを増やせ!!

『ローリングサンダー』のコンティニューは、普通なら3回まで。でも、タイトル画面で、右のコマンドを入力するとコンティニューが5回に増えるのだ。終盤にはありがたいね。

Ⅰコン Ⓑ、✚キー上 と Ⅱコン Ⓐ、✚キー上 を押したままスタート

お得ネタ3本立て



SもMもまかせて!!

スペースハリアー SOFT 1

『スペ・ハリ』のBGMが好きだという静岡県・道田真一郎特派員からの報告!! サウンドテストに、ラウンドセレクト。そのうえ難易度設定まででちゃうとゆー超豪華情報だゾ。サウンドテストは全15曲、面セレは1～17面、難易度は3段階のなかから選べるのだ。難易度設定画面では、コントローラーの上下操作やキャラの姿も選択可能だ。

Ⅰコン✚キーを 右、左、下、上 の順に押す

①音楽聞こう!



②面セレしよう



③難易度決定!



←タイトル画面で上のコマンドを入力するとサウンドテスト。曲を7、6、5、4、3、2、1の順に聴くと面セレ画面に。7、4、3、7、4、8、1の順に聴くと難易度選択!

こっちも一挙3本



CもEもありあり!!

アフターバーナー SOFT 1

三重県・森本誠特派員から、3コマンドの報告が届いた。上から、コンティニュー、エンディング、Sテストだ。

Ⅰコン Ⓑを7回✚キー上を7回押す

Ⅰコン Ⓐ4回Ⓑ1回✚キー上2回下6回押しスタート

Ⅰコン Ⓐを押しながらスタート

①GO後に入力



②スタッフだ!!



③全部で17曲!!



←コンティニューとSテストはタイトル面面で、エンディングは6回のデモ後に入力

モードセレクト発見! 種類は全部で4つ!
ガンヘッド　SOFT 3



❶ここでコマンド入力!!



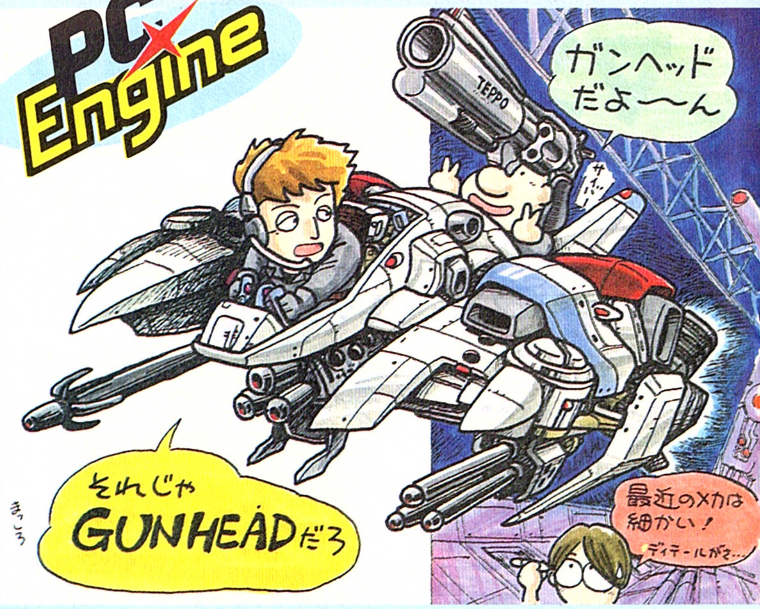
東京都・重田政行特派員から、『ガンヘッド』のモードセレクト情報が送られてきたぞっ! 各モードには、それぞれ名称がある。"NORMAL DOG"、"HARD HUMAN、SUPER MANIA、"GOD OF GAME"の4種類。試しに全部プレイしてみればわかるけど、"GOD OF〜"のムズさはハンパじゃないのだ。ほとんど地獄とゆーか、アクマとゆーか…。まぁ、とにかくプレイしてみてくれっ。

❷いきなりモードセレ!!



❸さらに入力すると…!?





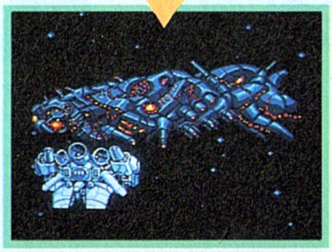
セレクトを押しながら、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ の順に押す

⬅オープニングデモか、タイトル画面で左のコマンドを入力してみよう。2つのモードが選べるようになる。再び同じコマンドを入力すると3つめ、さらに入力すると4つめのモードが出るのだ。各モードは、タイトルの色が違うぞ!

ノリノリの音楽を聴こう! 効果音だってOK!!
ガンヘッド　SOFT 2



❶コマンドを入れてみる



山梨県・小林明将特派員宅で『ガンヘッド』のサウンドモードが見つかった! 報告によると、ボリューム全開で聴いてたら隣から苦情がきたそーな。



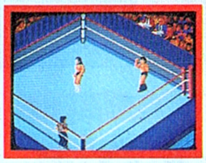
❷おおっ!! 音楽モード



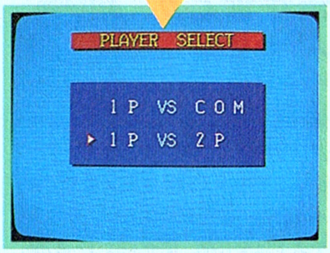
セレクトかⅠかⅡを押しながら、✚キーを左、右、左、右、左、右、左、右、左、右、左、右、左、右、左、右の順に押す

⬆モードセレクトと同様、オープニングデモか、タイトル画面で上のコマンドを入力! 画面が切り換わって"SOUND 01"と出れば成功だぞ。✚キー左右で選曲し、Ⅱでスタート、Ⅰでストップ。全部で70の音楽と効果音がくり返して聴けちゃうってワケなのだ

ファイプロをウォッチする ほとんどTV中継だ
ファイヤープロレスリング　SOFT 1



❶"1P vs 2P"で…



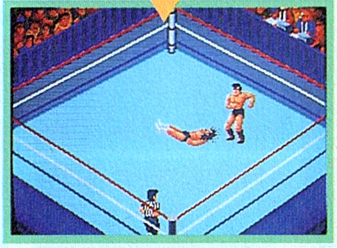
やっぱりあったウォッチモード。発見者は、青森県・鳴海常喜特派員だっ。技をかけるタイミングや、選手の強さなどを研究するときにとっても役に立つぞ。まちがっても、誰が勝つかなんてゆー賭け事はやっちゃダメだよん!!

Ⅱと✚キーの上を押したままⅠを押す

❷ここでコマンド操作!!



❸ただじっと観戦する…



⬆シングルマッチでもタッグマッチでも、どっちでもかまわない。プレイヤーセレクトを"1P VS 2P"にしよう。さあ、上のコマンド操作で試合開始! あとは、ただ見てるだけなのだ。2本目や3本目もウォッチしたいときは、同じ操作方法で始めてネッ!!



コンティニュー増加!!
なんとイッキに16回
はにい　いんざ　すかい

SOFT 1

❶コマンドを入れてっと



山口県・三ッ石弘特派員から、『はにい いんざ すかい』のコンティニューが16回に増えるとゆー報告が届いた。3回が16回になるなんて、こりゃお得。

Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、右、左、右、左、右、左、右、左の順に押す

❷アセルことはないのだ



❸16回つづけられるゾ!!



⬆タイトル画面で上のコマンドを入力しよう。へんちくりんな音が鳴れば成功。コンティニューの表示が「つづきから」となるハズ。これで16回までコンティニューOKだ!!



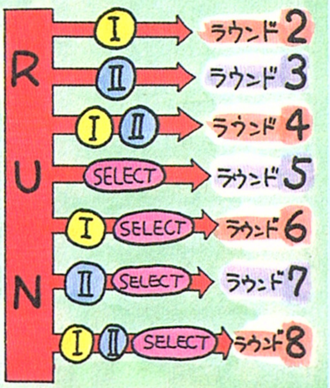
お好きな面からスタート!!
最終面へGO・GO
P・47

SOFT 1

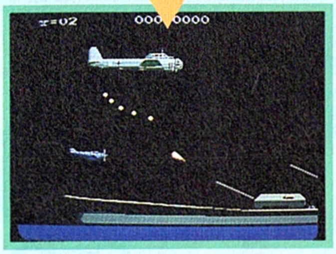
❶タイトル画面から……



神奈川県・宮本正史特派員からの報告が入ったゾ。『P・47』のラウンドセレクトが見つかったのだ。ラウンド2から、ラウンド8まで自由自在に選べちゃうってワケ。まともにやったらなかなか見られない、ラウンド8の大戦艦もラクラクおがめるぞ。ウレシー!!



❷イッキに8面へワープ



Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを2回押したら、各ボタンを押しながらRUN

⬉タイトル画面で"PUSH RUN BUTTON"と表示されている間に、左のコマンドを入力。RUNボタンといっしょに押すボタンによって、ラウンドを選択できる



イキナリ無敵のパックマン
敵をすりぬけるゾ!!
パックランド

SOFT 1

❶面セレ画面でコマンド



『パックランド』のラウンドセレクトやサウンドテスト、ウラ面のいきかたなどはVol.14でバッチリ紹介したね。

ところが、今度はパックマンが無敵になるとゆー究極ネタが送られてきたのだ。報告してくれたのは、神奈川県のチェリー敏男特派員。試してみると、パックマンが見事に敵キャラをすりぬけちゃう！　ほとんどゲームの道にハズれてるけど、エンディングを見れない人には朗報だね。ただし、池や谷に落ちたら死んじゃうから注意してくれ。

❷コレで無敵なワケだっ



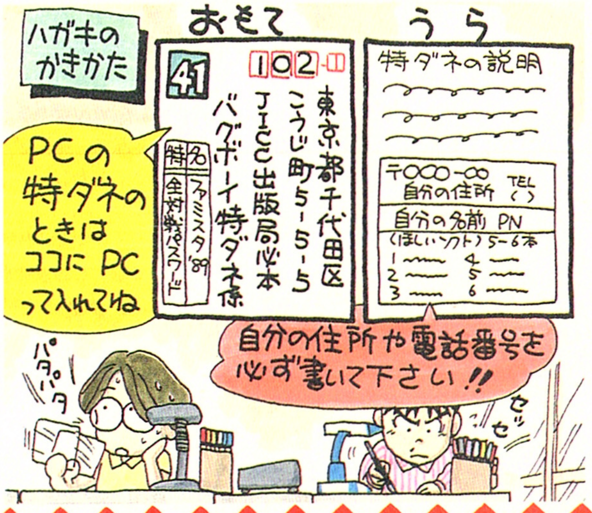
Ⓐ　ⅠⅡを押しながらRUNを押す

Ⓑ　✚ボタンの下を100回以上押す

⬆タイトル画面でⒶのコマンドを2回入力すると、ゲームオプション画面に。"SKIP"をONにして、スキップ画面でⒷのコマンドを入力。"NOMISS"と出ればもう無敵だ!!

特ダネ大募集!!

った〜く暑いよな〜！　こーゆー日はプールで1日中泳ぎたいよな〜。おおっと、こんなことはいってられない。ハガキに目を通さなきゃ。とはいうものの最近ハガキが少ないぞ！　夏休みももうあと少しなんだから、ネタ探しにハゲんでくれよなっ。ファミコンからPCエンジンまで、年中無休で待ってるヨン!!



FNN
FAMICOM NEWS NETWORK

みんなが求めているお笑いは、今、ここから始まろうとしている!!

ごはんを食べるように、お笑いを読むことがあたりまえになってきた。そこには読者の心をイキなジョークで引き付けてしまう、必本の姿がある。これは、FNNのしわざなのである!

流行る流行るとき流行れば流行れ!
FC流行語ウィザード



レムオる(動)①都合が悪いときに姿をくらますこと。消える。「太郎はど~したっ!?」「先生、太郎なら——りましたよ」
埼玉県・山畑太郎
②田舎者であることをかくし通すこと。「上京するヤツってみんな——るんだよな」
宮城県・やりぃヤクルト
♨そいつは黒須さんのことかい?

クソゲー(名)できの悪い子供のこと。「ママ、また0点とっちゃった」「まぁ、なんて——なんでしょ」
広島県・がっぷりくん

ディスクシステム(名・形動ダ)初めのうちはちやほやされたが、今ではすっかり忘れさられてしまうこと。
群馬県・キカイダー河野
♨さとみちゃんのことかい? あ、ウソです、ぶたないでくださいっ!!

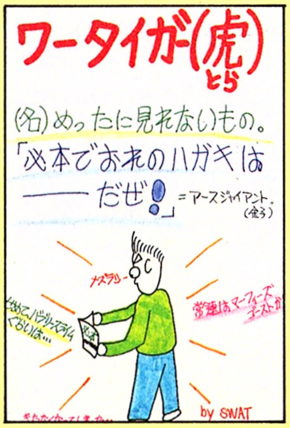
リョフ【呂布】(名)裏切るヤツのこと。
秋田県・パンチをくらう
♨PNの方がおもしろいね。ウソ冗談。

ちゅうりつ【中立】(名・動スル)善の娘とも悪の娘とも対等につきあっちゃう、ふたまた野郎のこと。又は動詞として、ふたまたかけること。
長崎県・蝶の村正

ノアニールじん【ノアニール人】(名)電車やバスなどで、立ったまま眠っている器用な人のこと。
東京都・ねりー・まーく
♨昔のボクのことかい? ハッ…! 誰にもぶたれるワケないのに、うしろを警戒してしまった…ゴルゴ13なボクだ。

はい【灰】(名)せっぱつまった状態で、次にどうなるかわからないこと。しかし、少しは望みがあるときに使う。
熊本県・コナミ教信仰者
♨今日のボク——なの。しめきりなの。

ターボファイル(名)ものものときに役立つもの。保険。「いつ事故るかわからないから——に入ろう」
神奈川県・1UPきのこ



東京都・SWAT

ウィザードリィ(I)(名)いくらあこがれても、手に入りにくいもの。「光GENJIのチケット——並みよね」「オレ達読者にゃさとみちゃんは——だなぁ」
茨城県・サクセス
♨でも、さとみちゃんは増産されぬぞ。

ティルトウェイト(名・動スル)たとえどんなに弱い相手でも、油断せずに全力をもって戦いにいどむこと。「ライオンはうさぎを獲るときも——する」=ギガデイン。
神奈川県・だんぴら+1
♨ふつう、こーゆー使い方しないよな。

とりせつ【取扱説明書】(名)①使わなくてもどうにかなってしまうもの。②ときたま役に立つもの。「古い必本は——だな」
神奈川県・JAR
♨福留さんのことかい? ウソ冗談。

FC流行語認定者

あ/〈ア〉
アダプター…切りはなせない仲
北海道・ちょっとマディ(Vol.14)
アルテマ…期待はずれ
愛知県・岡戸孝宏(Vol.13)

お/〈オ〉
オルド…エッチ、スケベ
千葉県・珈琲たいむ(Vol.15)

き/〈キ〉
キングスライム…烏合の衆
栃木県・湊きゃろる(Vol.15)

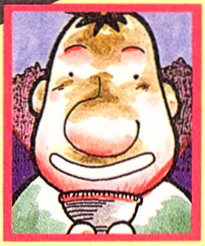
は/〈ハ〉
はぐれメタル…逃げる、サボる
静岡県・Jアキラ(Vol.16)
灰…せっぱつまった状態
熊本県・コナミ教信仰者(Vol.17)

ろ/〈ロ〉
ローラ姫…強引
広島県・まっく(Vol.15)

今号のキキチガイ **スカウトされる➡スカートさげる**
A「わたし今日原宿でスカウトされちゃった!」 B「えっ!? Aってだいたんっ!!」 茨城県・広目天政宗 ♨そんな娘がいたら見てみたいよ。

張り裂けんばかりのパワーで迫る!!

投稿写真ジャーナル



へんなヤツ



○兵庫県・はあくんだよ

♨リードヴォーカルのおばあちゃん、中指を立てちゃいけませんよっ!! それも両手で舌まで出してっ! もしかして、ヘビメタ系のバンドでしょうか!? それにしては、服装がシック。フォークの名曲「神田川」でも歌いそうですね…。

こりゃH!



○大阪府・品川玉蘭

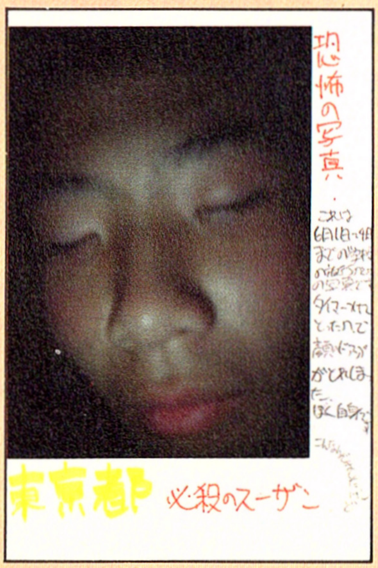
♨Hネタのオーソリティ、玉蘭ちゃん。慣れた手つきがいやらしい優秀作品!

やっぱりこりゃH!



○滋賀県・アブラハムIII

♨未成年者がふとんの上でヨガるだぁ!? なんていやらしい! あ、意味が違うか。



恐怖の写真

○東京都・必殺のスーザン

♨オエ〜ッ! 迫力の大顔面っ!! 思わずキスしたくなるほどの接近感覚。ずーっと見ていると背筋が寒くなる真の恐怖! ま、今年の夏ももう残り少ないことだし、思うぞんぶん恐がってくださいっ!



ファミコン座右の銘

親のいぬ間にファミコン
(私の日常)
滋賀県・馬超孟起

ウィザードリィ 全滅リセットもうおそし
東京都・赤魔導士

あなたを知ったその日から 一年間もの片思い
(ドラクエIV)
神奈川県・かるなばる

スーマリ飛んだ空まで飛んだ 空まで飛んでやられて消えた
埼玉県・野安ゆきお

心頭滅却すればボツもまた快し
茨城県・広目天政宗

はぐれメタル 多少のダメージ 許しちゃう
岩手県・D・Qみかん

キキチガイSPECIAL



○北海道・ゆうきゃん

♨ヒィッーヒィッヒィッ「ハルセコイア」だって。そういえば、小学校のとき良く食べた、セコイアチョコレートが食べたい!

今号のキキチガイ **チンプンカンプン➡チチンプイプイ**

クイズを出され、ごまかそうと思い出た言葉が「何が何だかチチンプイプイ」だった。和歌山県・スライムボツ ♨チンチンカイカイより良い。

ブッツン改造スーパーくろす:あたしゃ今、ラップトップのワープロ、もしくは、パソコンを買おうとしている。たぶんPanasonicのU1S50をかうだろう。お金があれば…。

手が口ほどに物を言う投稿者達也！

むじゅん MUJUN





宮城県・YASUDONDON

（弁護人・ソルジャー金子）　お答えしましょう。片手用の石弓みたいのを使ってるんです。で、剣と持ちかえながら使ってるんです。あれ？　どう↗したのオレ、真面目に答えちゃったぞ。めずらしい〜！　ほげげ〜っ!!

♨（金さん赤松）金子は驚きとまどっている。YASUDONDONちゃんの勝ちだね。（金子）ほげげえっ!?

★やぁやぁ我こそは静岡県の平成京なーり！

ドラクエのスライムにもの申す！“やくそう”を持ってるくせに、なぜそれを使わんのじゃ!?　おぬしは？

静岡県・平成京

（弁護人・賢者さとみ）　きっと命より大切な宝物だったのよ。かわいそうだから、みんなもやくそうを手に入れたら、スライムに返してあげてね。

♨（金さん黒須）　おや珍しい。さとみちゃんが“やさしい女の子”みたいなこと言ってる。ボカボコッ！

（赤松）　ⅹ　おおっと　ⅹ　金さんがやられたぁ！　この判定はどうなるんだぁっ!?　（さとみ）さとみの勝ち。

★やぁやぁ我こそは広島のさかたんなり。

ファミコン版グラディウスにもの申す！　最後のボスの脳ミソは、なぜこっちが攻撃もしてないのにこわれるんだぁ!?　勝手に『ドカン』

広島県・さかたん

（弁護人・モアイ黒須）　照れてんだよ。キミにジ〜ッと見つめられて目頭がアツくなって勝手に『ドカン』

♨（金さん赤松）　あまいな黒須。脳ミソに目頭はねェよ!!　つーわけでさかたんの勝ちな。

（黒須）なんか赤松さんが“金さん”やると、必ずオイラの負けになってるよーな気がするんですけど。（赤松）気のせいだろ？　（黒須）そーかなぁ。（赤松）ささっ、次いこ次。

★やぁやぁ我こそは忍者好きのブリタニアの平民ナリ!!

『忍者龍剣伝』のリュウにもの申す!!　忍者のお主がナゼ湖に落ちると死んでしまう!?　最近の忍者は“水ぐも”が使えんのか？　なんと軟弱なヤツ!!

福島県・ブリタニアの平民

（弁護人・侍赤松）　“ビンづめのふね”を持っていないからだな。いまどきの忍者はみんなコレ使ってんだぜ。

♨（金さん黒須）　忍者じゃなくても使ってますよ、それ。赤松さんの負けでいーですよね？　あ、目が怒ってる。



東京都・さまCHAN

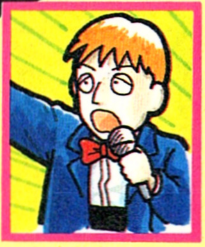
（弁護人・ノコノコ黒須）　一瞬さとみちゃんかと思った。似てるよね。胸なさそーだし。ボカッボコン!!

（赤松）　ⅹ　おおっと　ⅹ　弁護人が重傷だぁっ!!　これでは弁護できない〜っ!!　これは無条件でさまちゃんの勝ちかぁ!?　でも、誰もマリオの話題にふれてないぞ！　も一なんだかワケわかりません！　泥沼と化してますこのコーナー!!　次号はいったいどーなっちゃうんでしょうっ!?　まったく予想がつきません！　つーことで、次号のMUJUNに乞うご期待!!

（金子）ホントわけわかりませんね…。

闘いのワンダーランドへようこそ！

THE・対決ダイジェスト



本日のメインイベント

ラリーX VS ファミリーサーキット

〈判定〉煙にまいてラリーXの勝ち！

東京都・くえすたー

♨ムググ……煙にまくとは、ひきょうなヤツ！　巻くならかいわれにしてくれいっ!!



三重県・お菓子屋ケンちゃん

♨くにおくん！　任天堂にケンカを売るとはアッパレ!!

クインティ VS テトリス

〈判定〉まくられてテトリスの負け！

静岡県・ジョッカーアキラ

♨クインティじゃなくて、ジャパン女子プロレスのキューティー鈴木となら、対決してみたいなっ!!



福岡県・らりほきゃっと

♨てやんでい！　エドは江戸っ子なんでい！

ピンボール VS エイリアンクラッシュ

〈判定〉ピンフォ（ボ）ール勝ち！

神奈川県・JAR

♨おおっと、負けたエイリアンクラッシュがカメラをいやがってます。「え〜いやん、フラッシュ！」

中飛車の鬼イマジニア八段 VS ひねり飛車の王者任天堂九段

〈判定〉…以上二百六十六手、歩の三七成金で詰め、任天堂九段の勝ち！

兵庫県・はあくんだよ

♨成金がなんだ！　くじけるなイマジニア、おまえには松本亭がついてるじゃないか。株で儲けるんだ！

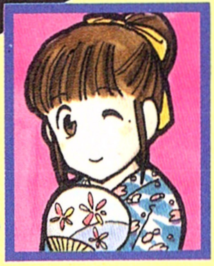
今号のキキチガイ　新自由クラブ➡心中クラブ

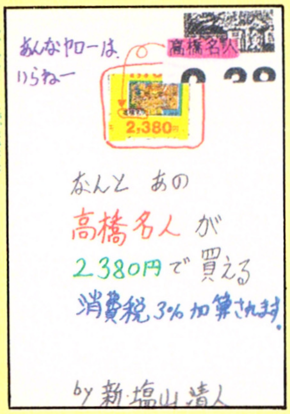
わたしは小学生の頃、“新自由クラブ”のことを“心中クラブ”だと思い込み、「なんて恐ろしい政党なんだ！」と一人でおののいていた。東京都・ねりー・まーく　♨コ・コワイ…。

L23Lor金子：ようやく原稿が終りそーだ。でもねむい。目がボケてきて字が読めなくなってきた。ん？　何だコリは…、オオ、しゅりけんだ！　よしこれで字数もピッタシ。

ひと月ぶりでございますです♥

へんなもの発見伝





愛知県・塩山清人

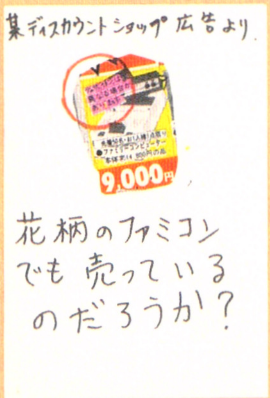
ウチのゲーマーに役立ちそう。どこで売ってた？



東京都・酸斗配夢

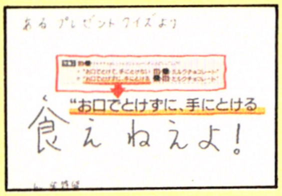
そんなのイヤ〜ンだわ。改造黒須さんなら平気よ。

★★★優秀★★★



埼玉県・坂本真也

やーんかわいいっ。真っ緑ってのもいいな♥



静岡県・診符留

お水使って飲みこむ。何のためのチョコよぉ。



高知県・一輝

かずきちゃんは、人のこと言えるんだよね？ でしょ？



東京都・禎吉七番

禎吉くんありがと♥ 50CCの暴走族がプリティ。



愛知県・仏今

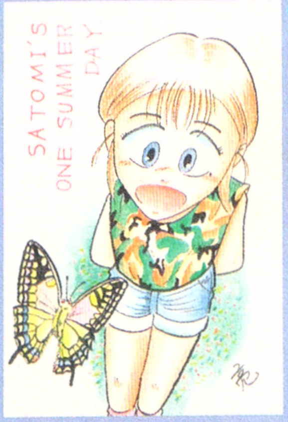
同じネタいっぱい来たよん。でもおかしいから○。

花火のようなハデさで行こう!!

紙コンアトランダム

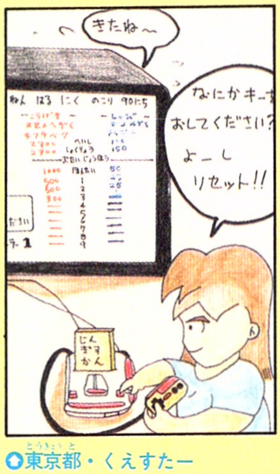


必本かばあガール



岡山県・亮雄

今回のかばあガールは蝶!! …っとウソだってばぁ。



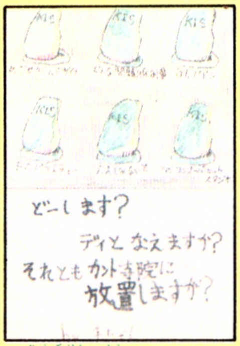
東京都・くえすたー

こすいヤツめが。おまえみたいなヤツのデータはロストしてしまえ。



千葉県・ひろ姫

オンナノコの考えるコトじゃないだろがっ!! とりあえず希望は3番だけど。



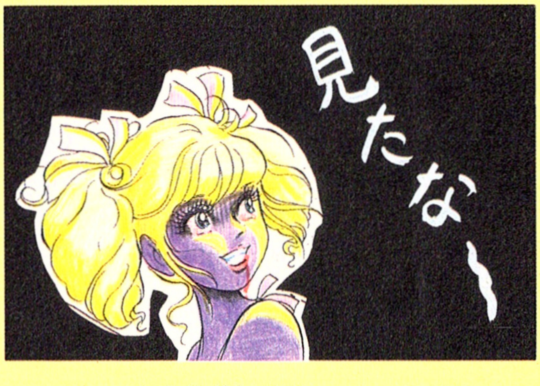
兵庫県・洋ちゃん

まだロストしてなかったわけね。滅びたコーナーに情けはいらない。放っとけ。



静岡県・テドンかつどん

放っとけと言っただろ？ あーあ。復活しちゃったコーナーがあるじゃないか。



茨城県・サクセス

田村えり○の正体はコレだったワケね。ま、アイドルたるものひとつやふたつ秘密があるもんだ。クサイものにフタをしてこそ〝真のアイドル〟になれる。わかったよねさとみちゃん？

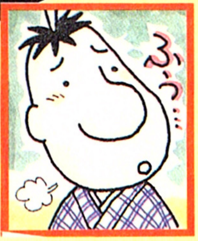
今号のキキチガイ

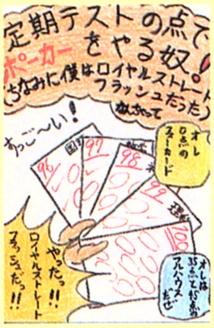
リクルート汚職事件➡リクルートお食事券

友人「リクルート汚職事件ってゆるせないね」ボク「ふうん、買ったの？」友人「…」京都府・谷浦和寛 オイオイ。

ニホンジンニハ、ツイテイケナイナ

いくらなんでもいないだろ!!

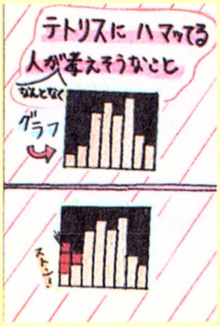




◎埼玉県・早川純兵衛



◎熊本県・コナミ教信仰者



◎東京都・グラディウス太郎

♨下にいらっしゃいますのは、ミーハー石井くんのお母さまです。息子さんの活躍ぶりを見に来られたそうです。



◎神奈川県・ミーハー石井

★寝相が**シェーのポーズ**なヤツ!!

静岡県・テドンかつどん

♨シェ〜〜ッ! ぶきみザンス!! さらに寝言もシェーだったりして!?

★サッカーの試合で、**ゴレンジャーハリケーン**でゴールをきめる奴ら!

群馬県・キカイダー河野

♨んなことしたら、ゴールキーパーが爆発しちまうだろっ!!

★おもしろくないゲームを買ってしまい、自分でもおもしろくないと思ってるくせに、友達に「買って損した?」と聞かれて、**そうでもないよ**と答えるミエっぱりな奴

東京都・マイルフィック

♨うう…! 男の意地でやんすね。

★**ズボン、パンツ**を全部脱いでからトイレで用をたすヤツ!!

滋賀県・アブラハムIII

♨トイレが玄関の近くだと、お客さんが来た場合、出るに出られなくなっちゃうんですよねえ(経験者談)

★コーナー名を書いておくと、自分でネタを考える**AIつきハガキ**

茨城県・大迷惑

※おーし! そうなったらこっちもハガキ選びにAIをつけ…っておい! んなことしたらオレらの仕事なくなっちまうでよ!! やっぱしネタは愛情!

★ヘヴィメタの**五木ひろし**

東京都・酸斗配夢

♨ファンのおばちゃん、失神続出!!

★一輪車で、**ウイリー**

愛知県・山口寛憲

♨あと、一輪車でハングオンする奴ってのも見てみたい。それにしても一輪車って、へんちくりんな乗り物だよな。

★和英辞典を引く時、か・な・ら・ず**ABCの歌**を歌う奴!

滋賀県・馬超孟起

♨♪ABCDEFG〜HIJKLM…だれもが知ってる英語の歌といえばコレ。心にしみるメロディーだぜ。ところで国語辞典を引く時はなに歌う?

★親から**ペンネーム**で呼ばれてる奴。「デトちゃん、デトちゃん、おやつよ〜」

愛媛県・デトロイト

♨フクザツな家庭なんだね…

プレゼント企画 24時間、自己表現できます!?

もっと自分をおかしく表現したい。そんなあなたの気力をサポートするプレゼント企画! はたして、あなたは今回載れたかなっ!!

今月のポイントゲッターズ

★1位(2枚) 滋賀・アブラハムIII
群馬・キカイダー河野
東京・くえすたー
熊本・コナミ教信仰者
静岡・サクセス
東京・酸斗配夢
神奈川・JAR
静岡・テドンかつどん
東京・ねりー・まーく
滋賀・馬超孟起
兵庫・はあくん
茨城・広目天政宗
……以上12名3P獲得

★2位(1枚) 三重・お菓子屋ケンちゃん
茨城・大迷惑
秋田・パンチをくらう
その他1枚採用された者全員
……2P獲得

●今までの統計
♨今までの合計Pによる順位だ!

★1位……7P
兵庫・はあくん

★2位……6P
埼玉・野安ゆきお

★3位……5P
静岡・ジョッカーアキラ
東京・SWAT
神奈川・ミーハー石井

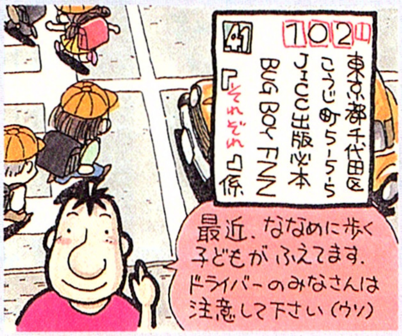
★4位……4P
静岡・テドンかつどん
東京・くえすたー
愛知・新・塩山清人
神奈川・かるなばる
福岡・らりほきゃっと
埼玉・早川純兵衛

★5位……3P
東京・ロト・ちゃある
大阪・品川玉蘭
大阪・雷炎龍飛
三重・ドラゴン喰エスト
千葉・ひろ姫
大阪・荷塚虎太郎
広島・まっく
福岡・達瀬あきら
新潟・亜久里瑠

♨スペースの関係上全員載っけらんないけど、ポイントの集計はちゃんとしてあるから安心してちょ。

募集

毎度おなじみの募集コーナーがやってまいりましたぁ〜っ! 爆笑ネタ、ややうけネタ、どうしようもないネタ、などがございましたら、高級化粧紙じゃなくて、プレゼント企画のポイントとお取換えいたします。お気軽におハガキを出して下さい。すぐにFNNに採用したいと思いますっ!!………毎度おなじみの募集コーナーがやってま…。



いつの間にか8月も半ばが過ぎてしまった。あと2週間で終ってしまうのね。学生のみんなにとってはここからが正念場。キッチリ宿題、課題を片づけて来たる9月にそなえましょ。時間が余ったらゲームをしようね。

スーパーハイドライド

文／CB成沢

すーぱーはいどらいど

誰でも楽しめるRPGか、と言われるとツライものがある。パソコンゲームに感じる特有の複雑さがあるからだ。しかし、その点をクリアできるユーザーにとっては、長い時間遊べるRPGではあるのだあね。

■アスミック
■9月発売予定
■¥7900(税抜き)



❖まずはゲームの始めかたとスタートの森の街についてを紹介！

今回は基礎知識から入ってみよう。

まずはキャラクターメイキングからだ。右の項を参考にして、職業を選び名前を登録しよう。終わったらゲームスタートだ。

スタート地点は森の街、宿屋の前からだ。直後は何もわからないだろうから、人々に色いろと話しかけてみよう。このへんはRPGの常道だね。中には「……」としか言わない人もいるけど、何かイベントをクリアすれば話ができるようになるかも知れないぞ。

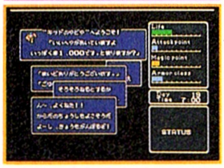
街の中の設備は下に示した建物等だ。あと、封印があるが、ここは2人の兵士が厳重に警備していて入ることはできない。とりあえず武器を買い、装備して街の外へ出てみよう。





▲とりあえず話しを聞きまくらなきゃね。ぶつかって Ⓐボタンを押せ！
▶第1の目標、ハーベルの塔は街の北にあるらしい。いってみるしかないよね

宿屋



泊まるとライフやマジックが全回復する。日は1日進み、7時にチェックアウト。宿代は1000。

武器商店



オノややりなどの武器類とよろいや楯などの防具類を売っている店だ。営業時間は8～20時。

なんでも屋



傷薬や薬草などのアイテムやかぶとを売っている店だ。アイテムの買い取りもしてくれる。

銀行



通帳を持っていれば1000単位でお金を預けることができる。1000につき、1日で1の利子がつく。

聖なる寺院



経験値を一定以上ためたら、ここへ来てレベルアップしてもらおう。レベルが上がると職業名が変わる。

魔道士の館



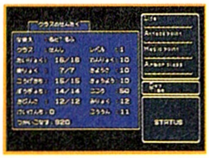
経験値とひき換えに魔法を教えてくれる。6つの基本魔法だけで、残りは別の場所で教えてもらう。

4つの職業

自分が選ぶことのできる職業は4つある。どれでスタートしても構わないが、プレイと進みかたが職業によって大きく異なる。まったく初めての人はバランスの良い職業を選ぶべきだろうし、ある程度知っている人は好みの職業を選ぼう。

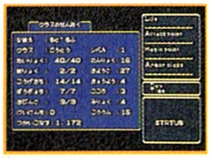
なお、キャラクターメイキングする時、各職業のパラメータは作るごとに微妙に変わる。

戦士



バランス良く成長していく。戦うことに抜きん出ているけど、魔法が6種類しか覚えられない。でも、初心者にはこれがベストじゃないかな？

強盗



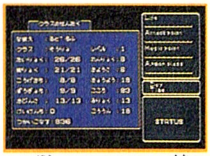
体力と腕力が高く、初めっからガンガン戦うことができるだろう。でも精神面に問題があり、魔力も高くはならない。パワフルなキャラクターだ。

修道士



腕力、魔力、幸運……いずれの能力も平均以上に高い。が、体力だけが例外的に低い。つまりLIFEが低いので、ちょっとのダメージもツラい。

僧侶



魔力や心、教養など、精神面の能力はさすが坊さんだけあって高くなっている。だけど腕力や攻撃値、防御値が低い。成長はこの職業がもっとも早い。

森の街 MAP



❖街を出ればそこはモンスターの巣窟。細心の注意をして進め

地上

街の外に出ると、もうそこは敵が次々と出現する。最初のうち手こずらされるのが食人樹。緑色の身体に黄色い口バシ状の花を持ち、そこから花粉らしきものを飛ばしてくる敵だ。ジグザグに動いて近づき、一気に攻撃するのがいいけど、無理はしないように。また、同じ姿の色違いで樹木の精（全身緑色）がいるけど、コイツは自らは攻撃してこない。けど、攻撃をしかけるとやはり花粉らしきものを吐く。ダメージが大きい。最初はジュリーを倒して経験値を地道に稼いでいこう。

そのようにして経験値を稼ぎつつ、歩き回ると色いろなものが見つかる。宝箱や小さなほこら、落ちると死んでしまう地割れに入ることができない城などさまざま。マップはさほど広くないので、できる限り歩いて調べよう。



▶最初のうちはかなりの強敵だ。うまく戦おう

◀樹木の精を倒すと〝こころ〟の値が減っていく





▲謎のほこら。中に入っても敵はいない。建物が1軒あるだけだ。それは……

◀ここが地割れだ。落ちると死んでしまうのだが、実は重要な秘密が隠されているところでもある。ずいぶんと先へ進んでからだけど

ハーベルの塔

地上を歩いていると塔らしきものがみつかるはず。その塔こそ雲を突き抜けるほど高いというハーベルの塔だ。中へ入ってみることにしよう。

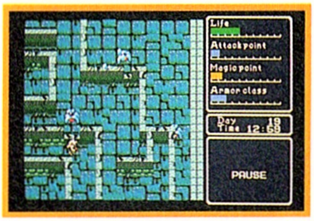
地上とは雰囲気がまったく異なる。壁と壁にはさまれた細い通路が複雑にからみあっていて、そこにクモのバルバルや吸血コウモリがうごめいている。正しい通路を探しながら進んでいくのだが、地上のものとはくらべものにならないほど敵は強い。ダメージはなるべく早く傷薬で回復させるように。

1階には2階への階段しかない。2階には宝箱と妙な扉がある。街の人が言っていたエレベーターかな？

3階以降は吸血鬼などが現れ、ますます敵が強くなるので注意を強めろ。


▲これが2階の扉だ。街の人がいっていたエレベーターなのだろうか!?


◀これがハーベルの塔。街から北に4、東に1にある


◀1、2階ではクモのバルバルの吐く毒液が手強い！


▲4階にはさらにダークアイという敵も加わる。コイツも侮れない強さだ



◀4階の右スミにあるエレベーターの動力スイッチ。オンさせると使えるように

スーパーハイドライド ここに気をつけようぜ!!

1 重さに注意



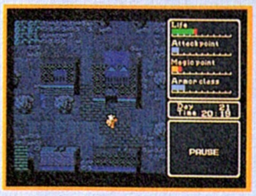
自分の持てる重さ以上の荷物を持つと歩くスピードが落ちる。敵を倒して得られるコインも重さに含まれるので余裕を持って旅立て。

2 食料は常に1個持つ



13時と19時は食事タイム。この時に食料を持っていないとライフが減っていく。朝、旅立つ前に必ず1コは食料を持って出よう。

3 宿代は必ずキープ



宿屋に泊まれないとセーブできない上に徹夜しなくてはならなくなり、6時間ごとに食事タイムになる。宿代は必ずキープしよう。

メガドライブクラブ 一押し情報 次号新装開店！おたよりお待ちしています!!

現時点でのメガドライブ用ソフトは12本が発売中である。ファミコンはもとより、PCエンジンの半数にも満たない。スーパーファミコンの発売が来年に延期されたので、ここが頑張りどきだ。セガ及びサードパーティには一層の奮起を望む。〝大魔界村〟も出たことだし……。

さて、今回は秋のセガ発売ソフトの情報をお伝えしよう。

9月に〝スーパーマスターズ〟が出たあとは、10月に〝スーパーハングオン〟、〝ランボーII〟が、11月上旬に〝フォゴットンワールド〟、〝孔雀王II〟、12月に〝ゴールデンアックス〟、〝ソーサリアン〟、〝スーパー忍〟がそれぞれ予定されている。確実に出してほしいね。

次号からこのコーナーの中で読者のおたよりを紹介することになった。意見、文句、注文など送ってきてほしい。


◀ほぼ完成した〝スーパーハングオン〟。業務用に近い


◀〝ランボーIII〟は往年のマークIII用ソフト〝阿修羅〟に似たアクション


▲移植物の中ではこの冬、いちばんの期待がかかる〝ゴールデンアックス〟。かなりすさまじそうなアクションが楽しめそうだ！


◀主人公も思わず燃えるアツいアクション、〝孔雀王II〟。密教世界の激しい戦い！

尾崎直道のスーパーマスターズ

おざきなおみちのすーぱーますたーず

文／CB成沢

難し過ぎず、簡単過ぎず。バランスの良さという点ではかなりのものといえるゴルフゲームだ。それだけに1打1打、気を抜いたプレイはできない。久しぶりにゴルフのだいご味を感じさせてくれるゲームなのだ。

■セガ
■9月9日発売予定
■¥6000(予定、税込み)



❖全コースを知ればトーナメントなんて恐くなんかないっ！

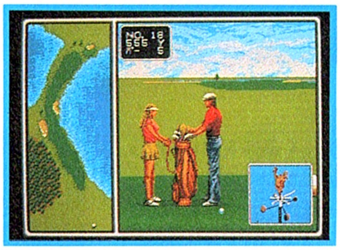
基本的なシステムについては前号で詳しく紹介したので、今回はコースについての具体的な紹介と説明をしよう。

と、その前に前号で紹介しなかったことをいくつか。パワーメーターなんだけど、3回目のタイミングについて。緑の部分の上のほうで押すとバックスピンがかかるのだ。でも、そこをはずれるとダフったり、トップになったりするので御用心。また、トップスピンのかかる球は、弾道が高くなる分力が弱く、風の影響を受けやすくなる。打つときの風向きと強さにじゅうぶん注意しよう。

今回はJPコースの紹介が中心だが参考までにUSとGBのNo.1ホールの写真も掲載しておこう。難易度はJP→US→GBの順に高くなっている。



◀8番アイアンでのティーショット。3回目のタイミングを早めに押し、ピンを狙う



◀USコースのNo.1ホール。ただぶっ飛ばすのみ！



▲GBコースはブッシュに打ちこまないことが最大ポイント

JPコース全18ホールを完全に紹介!!

No.1 508ヤード パー5



フェアウェイ中央の木まで275ヤード。セカンドショットの時、グリーン周りのバンカーに気をつけて

No.2 408ヤード パー4



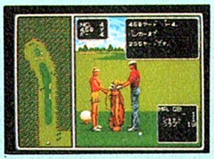
中央のバンカーまで235ヤード。ここに入れてしまうと苦しくなる。スライス気味の球で攻めよう

No.3 168ヤード パー3



短すぎると大底へドボン。クラブの飛距離と風向きをよく考えて打たないとダメ。バックスピン強めに

No.4 450ヤード パー4



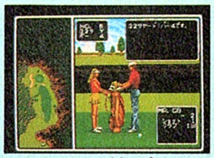
思い切って飛ばしていこう。バンカーに入るともともこもないので、少々左を狙うほうがいいかも

No.5 375ヤード パー4



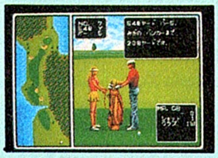
中央の木まで250ヤード。その少し手前辺りに落としてフェアウェイをキープし、セカンドにつなげ

No.6 329ヤード パー4



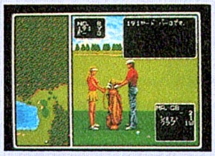
ここはもう思い切っていくのみ。あまり右に打ちすぎない限り大丈夫。グリーンの芝目に気をつけよう

No.7 540ヤード パー5



中央のバンカーの左に落とし、グリーンを狙うが、その手前のバンカーのことを考えると刻むべきだ

No.8 191ヤード パー3



簡単なホールだが、あまり大きくなりすぎないように。グリーン手前から転がるショットを

No.9 420ヤード パー4



中央左の木まで275ヤードある。ここまで飛ばせれば楽だが、フェアウェイが広く、割と楽なホールだ

No.10 335ヤード パー4



中央右の木まで220ヤード。セカンドショットはグリーン奥からバックスピンをかける感じで！

No.11 149ヤード パー3



8アイアンぐらいでピンをデッドに狙っても大丈夫。グリーンの芝目とピンの位置をよく考えて

No.12 532ヤード パー5



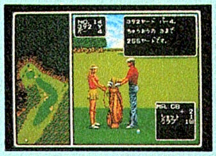
バンカーまで270ヤード。その手前に落とし、セカンドもドライバーで攻めていこう。風の注意を怠りなく

No.13 400ヤード パー4



中央の木まで255ヤード。その左のバンカー手前に落とすことが最初の条件。セカンドは手前から転がそう

No.14 392ヤード パー4



ここも中央の木まで255ヤード。左へのドッグレッグだが、スライスさせすぎるとバンカーにつかまるぞ

No.15 182ヤード パー3



グリーンは芝目がないかわりに小さい。正確に距離を考えないといけない。小さ目に打つほうがいいか

No.16 344ヤード パー4



中央の2本の木まで270ヤード。セカンドはあまり小さ目に打つとクリークにつかまるぞ

No.17 539ヤード パー5



1打目を手前のバンカー左につけられればベスト。そこからセカンドをグリーン手前につけて

No.18 428ヤード パー4



クリークまで230ヤード。安全策をとって手前に落とすのがいい。ブラックカーボン以外なら積極的に！

"昆虫"と"鉄道"の一挙10本!!

電車の運転席からの展望!!

9月9日発売

東海道新幹線552.6kmの世界

VHS／定価2900円(税込み)／約30分

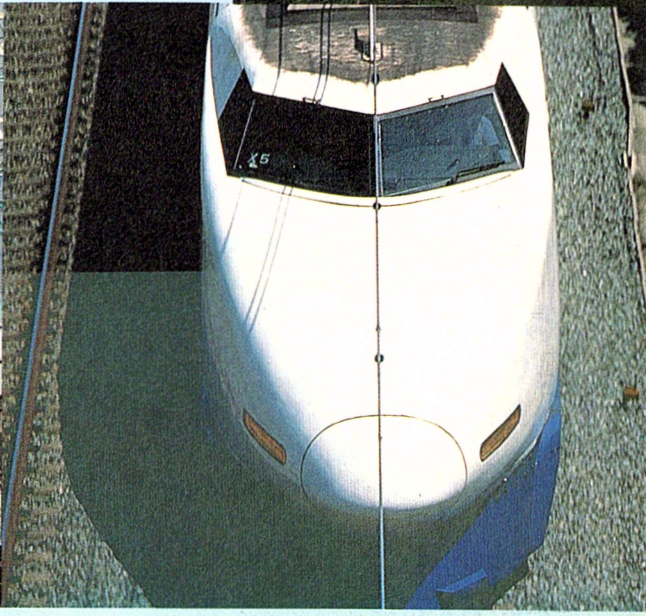
山陽新幹線623.9kmの世界

VHS／予価3000円(税込み)
約30分



★東京駅から博多駅までの東海道・山陽新幹線全線区を運転室から撮影★ノーカット
6時間の映像を60分に高速編集して、時速は1200キロの超迫力
★運転士だけが見ることの出来る風景が、次々に迫り、飛ぶように通りすぎる
★鉄道ファンなら誰もが知りたい新幹線の情報も満載
★新幹線ビデオの決定版





鉄道プロカメラマンが教える

9月25日発売

鉄道写真の撮り方

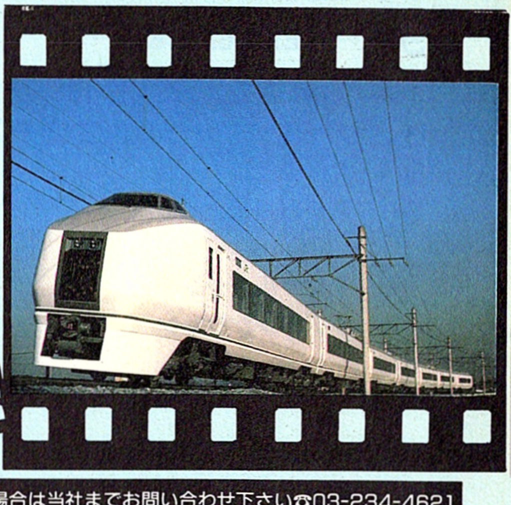
VIDEO全3巻

監修・出演JRPS
(日本鉄道写真作家協会)

各40分／VHS／Hi-Fi STEREO／¥4800(税込み)

- 日本の鉄道プロカメラマン15名が教えるプロテクニック!
- 話題路線・車輌の撮影場所を一挙公開!!
- 雑誌では判らない現場からのワンポイントアドバイス!
- ホーム、車内でのテクニックも盛り沢山!!





●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

PC Engine club VOL.41

INDEX

F1ドリーム……76
オーダイン……78〜79
ブレイクイン……75
モンスターレア……77

おーっ、また当たりだっ！ 何がって、シューティングだよ!! 今年の夏は、撃ちまくり！

いやぁ、今年の夏はクソ暑いねぇ。こぉーんな暑い日は、海にでも行きたいとこだけどねぇ。ヒマも、おゼゼもない私は、事務所でサマー・キャンプとシャレこむのさっ…。ぐっすん。冷房があるのが、せめてもの救い…なのかな？ ま、こーゆーときは、すなおにゲームでもして楽しみましょ。幸い、最近のエンジンには、おもしろいゲームが多いしね。

▶NEW GAMES in SUMMER

8月—AUGUST—

4……めぞん一刻
10……ブレイクイン
25……F1ドリーム
31……モンスターレア(CD-ROM)
〜
下旬…獣王記(CD-ROM)
下旬…ロックオン

9月—SEPTEMBER—

1……ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ
8……スーパーアルバトロス(CD-ROM)
8……オーダイン
15……スーパー桃太郎電鉄
〜
下旬…デジタルチャンプ
下旬…ダブルダンジョン

NEWS

▶EVENT



◀PCエンジンワールドでのイベント一番人気はガンヘッド大会。高橋名人の司会進行でおおいに盛り上がりを見せていた

PCエンジン ワールド

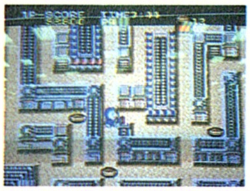
7月29日、東京は平和島の東京流通センターで、PCエンジンワールドが開催されたんだ。早いヤツは、朝7時半には並んでたって。

こーゆーイベントの楽しみは、なんといっても未発売のゲームがプレイできること。やっぱり、新作があるブースには、人がいっぱい。

ハドソンの“ドラえもん”や“PC原人”、NECアベニューの“ダライアス”、ナムコの“オーダイン”、タイトーの“バリバリ伝説”なんてとこが、人を集めてたな。

また、2つのステージでは、メーカー主催のゲーム大会で盛り上がってた。やっぱ、ハドソンのガンヘッド大会が、一番参加者が多かったみたい。

コア構想として、カラオケも出てた。ぜひ安い価格で販売してほしーもんだ。そしたら、買うよ、私は（選曲にもよるけど）。



▶ウワサの「ドラえもん」は、パズル性の強いアクションゲーム



◀こちらはビクター音産の「虎への道」。どこまで移植できるか期待！



▶シューティングファン注目の「アトミックロボキッド」も出展された

※画面は開発中のものです

ブレイクイン

◆超本格派！すぎるのだ、私には…

まず、お断りしておきます。このレビューは、私の主観で書いております。そして、私はビリヤードは、ほとんど知りません("ルナボール" しか知らんのですわ)。ゆえに、このレビューは、ド素人の目でビリヤードを見ていることを、お含みおき下さいませ。

てなワケで、このソフトには、3種類のコース、6種類のゲーム、3種類のデコレーションプレイがある。このゲームのうち、私が知ってるのは9ボールとローテーションぐらい（四球は、名前だけは知ってたけど）。

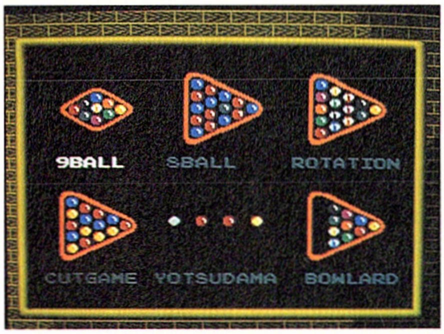
で、それぞれプレイしたけど、ちょっととっつきにくいとゆーのが実感なのだ。特に操作法。ADJUST、DETAILなど、とっても細かいんだけど、すこし説明不足なところがあるのが残念なのだ。ビリヤードを知らない私は、取説を見ても、ADJUST、DETAILが、イマイチつかみ切れなかった…。これが、このゲームの最大の難点かなぁ…。

ま、コーチ付きのモードや、テクニックってゆー練習モードもあるので、しっかり練習して、操作法をマスターしさえすれば、思いっきりハマリそーなゲームではある。グラフィックは美しーし、ボールのアクションは正確だし、モードやゲームの種類は豊富だし、ジャンプやマッセも打てるし、一生モンのゲームになる可能性もある。

この最初の段階をガマンできるかどーかがポイント。操作法をマスターしたキミの眼前には、"素晴らしいビリヤードの世界" が開けるだろう。

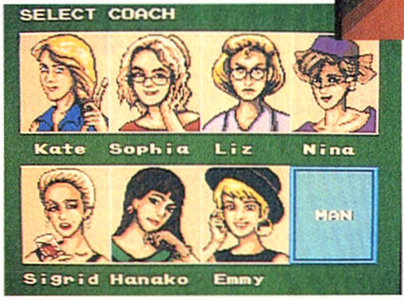
てなワケで、ビリヤード好きには文句なく、また、ビリヤードを知りたい人にもいーんじゃないかな。





▶COMプレイヤーは、男女合わせて14人。腕もルックスもさまざまね

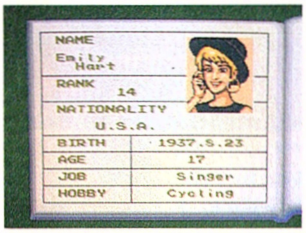
▲ゲームは6種類。けど、ルール知ってんの、9ボールぐらいだもんな



▶キューボールをセットして、お次は微調整。これが細か過ぎて、私の手には負えない…

▲プレイは普通のビリヤード。ウィズ・コーチはアドバイスつき。チャレンジは勝ち抜き戦だ





◀COMプレイヤーのプロフィールもバッチリ(古い…)



◀それから、イメージボールのセットだ。まぁ、これは照準みたいなモンですな

▼テクニックは詰め将棋みたいなモノ。腕も頭も、いっぱい、いっぱい使うのだ。ま、模範演技があるから、安心だけどね



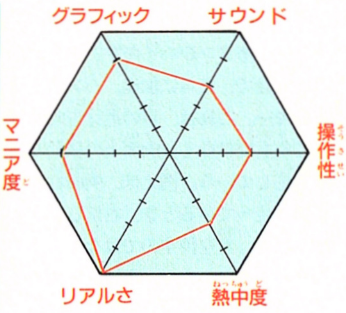
◀ショット！ ボールの動きのシミュレーションの正確さも、このブレイクインのウリの1つだ



PLAYER'S DATA

メーカー	ナグザット
発売日	発売中
価格	¥5500(税抜き)
メディア	Hu-Card
容量	2M
ジャンル	スポーツ

コースはシミュレーション（ミスのない練習コース)、アクション（ミスもある実戦コース。普通のプレイ、COMのコーチ付。対COM14人勝ち抜き戦の3モードあり)、テクニック（ポケット、キャロム、ファンシーの3モードあり。特殊な練習コース）の3つ。ゲームは9ボール、8ボール、ローテーション、カットゲーム、四球、ボーラードの6種類。4人まで参加可能。



ビリヤードが好きな人は、迷うことなし。これは、もう"買い"でしょう。ビリヤードに興味がある人もいーでしょう。ただし、ちょっと覚悟は、必要。スポーツゲームとはいっても、アクションだけでも、それなりに遊べてしまう他のジャンルのゲームとは、一味違います。内容は、本格的ビリヤードシミュレーション。とにかくリアル指向の強いゲームですから。

F-1ドリーム

✖めざせF-1、街道レーサーがんばる!

街道レース、F3000、F-1と成り上がっていくレースゲーム。

ちょっと見は、任天堂のF1レースに似てるけど、操作法が全く違うため、経験者はとまどうであろーて(えーい、私は、いまだに慣れんわい!)。引っかかるのは、この点だけ。ゲーム自体は水準以上のデキだ。

ゲームは愛車ポルシェを駆って、街道レースで銭もーけをすることから始める。貯めた銭をどーするかってゆーと、メカニックを雇うんだ。で、メカニックにチューンナップをしてもらうんだね。で、街道レース3戦ごとに、F3000へのエントリー選択がある。もう少しお金を貯めてメカニックを揃えるか、F3000へ挑戦するかは、キミの腕次第だね。どちらかといえば、メカニックはきっちり揃えた方がいいと思うけどね。それから、持ち金が多ければ多いほど、有力チームと契約できるってこともポイントだ。

F3000で8戦して、トータルポイントで3位に入れば、次は憧れのF-1だ。全12戦を闘い、頂点をめざすってワケだ。

メカニックには、タイヤ、エンジン、ボディ、サスペンション担当がいて、それぞれCクラスからSクラスまでいる。もちろん、腕のいいメカニックほど高いんだよね。

さて、ゲームをやった感想だけど、おおむねグッド! 問題の操作性だけど、これは任天堂の"F1レース"をやったヤツだけの問題だしね。そーそー、街道レースのとき、コース図が出ないのも、ちとツライ。何度もトライして、コースを覚えちゃうのが、勝利への早道だろうね。

レース中にも、タイヤ交換や、ガス補給のためピットインが必要だし、そーゆー意味では、"ファイナルラップ・ツイン"とは対極にあるゲームといえるだろう。どっちがいーかは、純粋に好みだけの問題ね。ゲームとしてのデキはタメはってるよ。



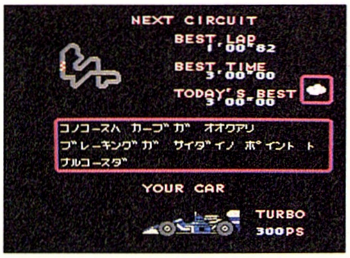
▶愛車ポルシェで、街道レースを闘う。がんばって、お金を貯めて、いいチームでF3000にエントリーしたいもんだ。がんばろー

▶街道レースに出てくるライバルは、20人以上。車の性能はもちろん、走り方にも個性があるんだ。勝負のポイントは性能より、ウデだ!

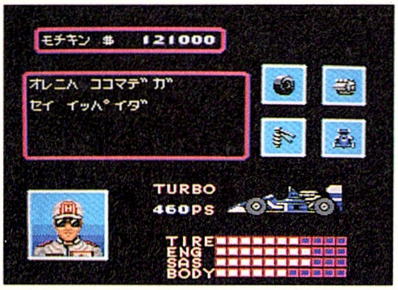




◀メカニックにチューンナップしてもらわないと、勝ち続けるのはムズかしい。いいメカニックは高価だけどね



◀グランプリに昇格すると、コース図が出るよーになる。チェック、チェック!!



▲メカニックには限界がある。これ以上のチューンナップをしたければ、上のクラスのメカニックを雇わなければならない



◀F3000は3周で競う。ダンゴになると、操作が大変なんだからぁ

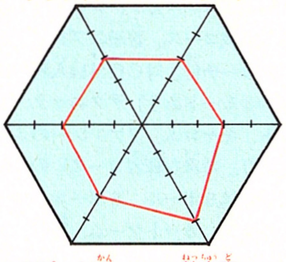


▲長丁場だけに、ピットインも必要になる。COMカーは、ほとんどしないんだけどね…

PLAYER'S DATA

メーカー	NECアベニュー
発売日	8月25日
価格	¥5400(税抜き)
メディア	Hu-Card
容量	2M
ジャンル	レース
ステージ	20+8+12

マシンの操作法は、IIボタンがローギア、Iボタンがハイギア。ターボ車はI+IIで、さらに加速。ハンドルは方向キー。これは、車の進行方向に対して左右ではなく、画面上の移動方向に対応している。例えば、画面右に向かって走っているとき、右折しようとする場合、右を押すのではなく、下を押すってこと。また、街道レースに登場する街道レーサーは20人以上いる。



FL・ツインが純粋にレースだけを楽しむゲームだったのに対して、このF-1ドリームは、レースはもちろんのこと、プラスαの部分も楽しんじゃおうとゆー欲張りソフトだ。どっちを選ぶかは、ユーザーの好みしだいだね。ちなみに、細かい指さばきが必要なのは、こっちなのであります。コースも独特(ってゆーか、イヤらしいってゆーか)だしね。

モンスターレア

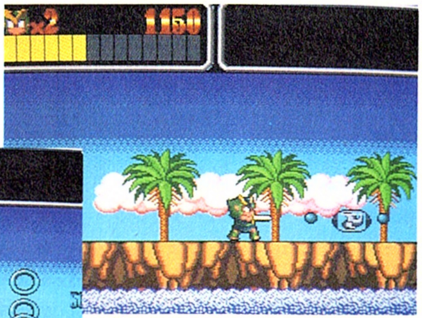
❖アクション＋シューティング＋2P＝楽しいぞ!!

１つのステージが、前半がアクション、後半がシューティングとゆー構成になっている。ま、アクションっていっても、ショットを撃ちまくりながら進むので、変形シューティングっていってもいいーと思うけどね。

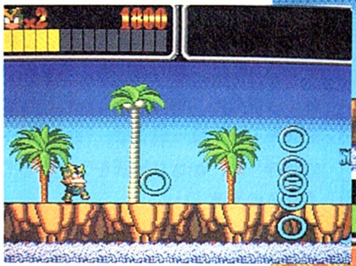
シューティングといえば、パワーアップだよね。この〝モンスターレア〟にも、６種類のパワーアップアイテムがある。でもさ、このパワーアップ、時間制（10秒）なんだよね。アイテムは、敵を倒すとランダムで出るんだ。これが、けっこうバラつきがあるんだよね。出るときはボロボロ出るけど、出ないときは全く出ない。つまり、時間制とランダムのおかげで、楽勝で進める場合と、苦労させられる場合があるのだ。ここら辺、ちょっと残念ですな。えっと、パワーアップは、けっこうハデであります。特にビッグファイヤーなんて、感涙モノのハデさです。気持ちいーです。あーあ、時間制じゃなかったらなぁ…。

それから、２Ｐ同時プレイができるのもグッドだよね。おなじみ、２Ｐでのアイテムの奪い合いは、やっぱり楽しいって。それにさ、とーぜん２Ｐの方が面クリもラクだしね。ただし、２Ｐで２人ともパワーアップ…特に、ワイドリングやビッグファイヤーなど、ハデなパワーアップをした場合、弾が画面いっぱい飛び交い、敵が見えなくなることがあるので、注意が必要なんだ。この辺りも、もーちっと考えて欲しかったね。ま、ゲーム自体のできは、上の部類に入るでしょう。

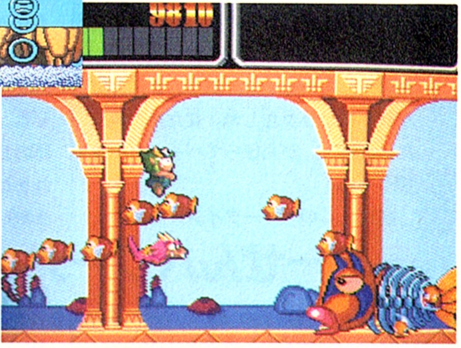
それから、コンティニューが３回ってのもツラいよなぁ…。パスワードの類はないんだから、せめてフリーコンティニューにして欲しかった。



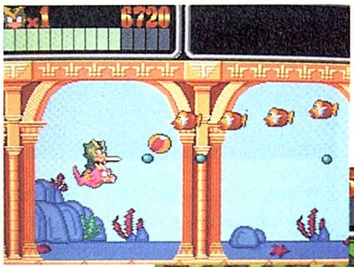
▶一見、アクションゲームだけど、実はシューティングっていった方がいいぐらいなんだよね



▼パワーアップは、かなりハデだ。これはワイドリングだよ



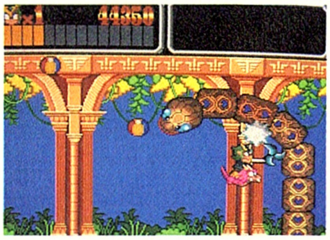
▶ボスもユニーク、ウロコが小魚になって、襲ってくるんだ



◀ステージ後半は、純粋にシューティング。にしても、敵の弾がビーチボールってのがいーよねぇ



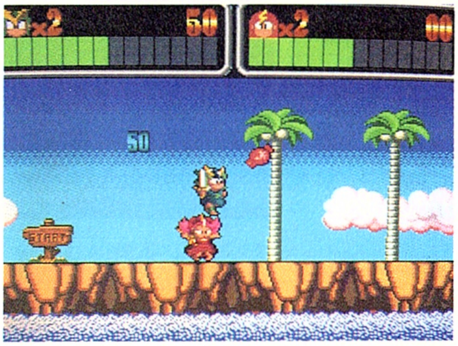
▶２面は、夕焼け（朝焼けかもしれないけど…）が美しいジャングルだ。敵キャラも、ヘビだの、ゴリラだの、ワニだのが登場する



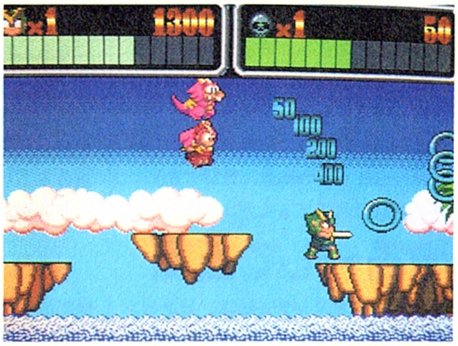
◀ガラマンダーは頭が弱点…ではないんだよ。カン違いしないでね



▲２Ｐ同時プレイだってできる…ってゆーより、２Ｐ同時の方がメインかな？



▶頭の上にも乗れます。フルーツ（バイタリティ回復）を取ったりするときに使おー

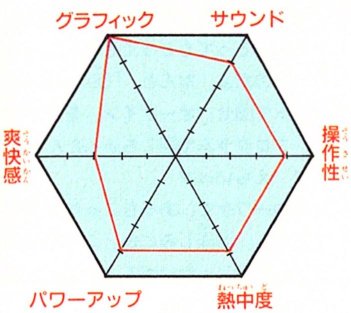


▶それにしても、全14面。こんだけ長いのは珍しい。さすが、ROMだよね

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	8月31日
価格	¥5800（税抜き）
メディア	CD-ROM
ジャンル	シューティング
ステージ	14

何しろ14ステージの長丁場。マイキャラは、５万、10万、18万、30万でエクステンド。コンティニューは３回。パワーアップは、スパイラル、ワイドリング、ビーム、ミサイル、ファイヤーボール、ビッグファイヤーの６種類で、10秒の時間制。３万点以上、５位以内で、自動的にバックアップラムにデータ（名前、スコア、面数）が記録される。



キャラもかわいーし、女の子でも…といいたいところだけど、かなり本格的なシューティングなんだ。

ROM^{2}を使ってるだけあって、グラフィックや、ＢＧＭはピカイチだしね。〝高橋名人の冒険島〟を思い出すのはご愛敬（モンスターレアはワンダーボーイⅢ、冒険島のモトはワンダーボーイⅠ、似てても不思議はないか）ですな。ROM^{2}ユーザーは買いでしょう。

オーダイン

メーカー	ナムコ	容量	4M
発売日	9月8日発売	ジャンル	シューティング
価格	¥6800(税抜き)	ステージ数	7
メディア	Hu-CARD		

文/北枕獲

それにしても、早い。“オーダイン”のゲーセン・デビューは、昨秋だよ。まだ1年もたってないのに、もーエンジンで遊べるんだもんなぁ。“パックランド”のよーな永遠の名作の再デビューもいーけど、やっぱ新作が早く遊べるってのは、とーってもうれしーぞ!

やっぱり2P

そーゆーワケで“オーダイン”ってゆーゲームは、「2P同時プレイが可能な横スクロール・シューティング・ゲーム」なんだよね。

もちろん、1Pでも十分に遊べるし、クリアできないワケじゃないけどね。でもさ、せっかく2P同時プレイができるのに、1Pでちまちまプレイするのはもったいないよ。第一、2Pの方がクリアがラクだしね。友だち、親兄弟、親戚…。がんばってパートナーを探そーね。

特に、この“オーダイン”では、1Pと2Pではパワーアップが違うんだよね(詳しくは後述ね)。つまり、2人で協力をして、足りないところを補い合うってのが、ベストだろーね。特にボスキャラと戦う場合は、“助け合いの精神”が、かなり戦闘をラクにしてくれるのだぞ。

ま、2P同時プレイをやれば、2人の友情を確かめることもできるだろーしね。敵を倒すとクリスタル(この世界のお金ですな)が出るんだけど、これをどーするか(奪い合うか、譲り合うか)で、ね。



◀上が泊博士、下が珍。やっぱ2Pが楽しーよ





◀泊博士はアフターファイアーで後方を、珍は3ウェイで前方に弾幕を。助け合っていきましょーね

▲敵の中にはクリスタルを落とすヤツがいる。奪い合うか、譲り合うかで、友情が確かめられる!? 右にあるのは、お店だよ

とーぜんパワーアップ

まず、武器はボム(Iボタン)とショット(IIボタン)があるんだ。で、マップの途中にあるお店で買物をすることで、パワーアップするんだよ。ボムは、ホーミングミサイル、ファイアーボール、サブロックの3種類、ショットはワイドブラスター、アフターファイアー、3ウェイ、バルカン砲、ストックボンバーの5種類。他にスピードアップ(6段階)とか、水中モーター(水中でスピードアップする。7段階)マイシップ(よーするに1アップだ)も売ってるよ。バルカン砲、W・B、A・F、3Wは30秒の時間制(S・Bは、ちょっと特殊なんだけどね)、ボム系は5発持てるんだ。

そいで、ふつーのお店“みゆきちゃんの空中イン”と、ルーレットによる「当てモノ」屋さん“ドリームカンパニー”があるんだよ。

空中インでは、クリスタルと引き換えで買物するんだ。3種類のグッズを売ってるんだけど、泊裕一郎博士(1P)とサンデー・珍(2P)では商品が違うんだ。ゆえに、“補い合って…”ってのが重要になるんだね。

ドリームカンパニーにはハズレもあるけど、高価な武器や、10万クリスタルが当たることもあるし、絶対に見逃す手はないよね。

▼この、テッけー弾はワイドブラスター。当たり判定がおっきーのがうれしーね







▶ドリームカンパニーは夢の抽選場。ハズレもあるけど、当たればデカい!!

▲泊と珍では、販売品目が変わる空中イン



▶ストックボンバーは特殊な兵器なんだ

そーして回転

そんで、オリジナル版は、ビンビンに“回転”しまくってたよね。この、“染之助染太郎のよーな(なんちゅー表現だ!)”回転も、オーダインのウリの1つだったのだ。

で、オリジナル版では、業務用基盤「システムII」上のハード的な特殊機能である『回転機能』をフルに使って、回してたんだよ。つまり、ソフト…プログラムではなく、ハードの方で回してたってことだ。

我がPCエンジンには、残念ながら回転機能はついてないっしょ。で、移植が決まったとき、回転がどーなるか、ヤキモキしたファンも、ずいぶん多かったんじゃないかな?

そこで、ナムコのプログラマーさんたちは、とってもとってもがんばってくれたのだよ。なんと、「回らぬなら、ソフトで回せ、オーダイン」を合言葉に、プログラムで回しちゃったんだよぉ! えらいっ!!

とゆーワケで、あっちこっちで回ってるから、お楽しみにね。この回転のせい…だけじゃないだろーけど、さすが4Mの威力ですな。

▼ラウンド7に登場する回転を使ったトラップ、“タービン”だ。回転機能を堪能できるぞ。キビシーけどね…



▶“風車”はラウンド4で登場。弾を当てると、回転方向、回転スピードが変化する。息を合わせないとね





▶ラウンド7で2回登場する“回転板”

とりあえずラウンド5まで

そんじゃ、BGストーリーを。天才科学者の名を欲しいままにする泊裕一郎博士は、すべての物質を変化させられる“原子変換装置オーダイン”を完成させたんだ。記念に婚約者の相原香奈にペンダント（実はオーダイン起動装置）をプレゼントした（くどいよーだけど、まったく天才ってのは、何を考えてるんだか…）。ところが、結婚式の前夜、香奈はオーダインとともに、世紀の大悪人クボタに連れ去られてしまった!! 泊博士は助手のサンデー珍とともに、クボタワールドをめざして、飛び立つのだ!!

赤いヤツが1Pのマイシップ「泊」で、緑のヤツが2Pのマイシップ「珍」ね。性能は、どっちも同じだよ。

2Pプレイと1Pプレイの差は、ボスキャラの耐久力ぐらい。ゆえに、絶対に2Pの方がラクだぞっと。それから、ある程度、画面が上下にスクロールするんだけど、先に画面外に出たキャラの動きに合わせてるのね。2Pでプレイする場合は気をつけてないと、思わぬ場所で圧死することもあるからね。助手ってツラいんだなぁ…。

それからっと。点数によるエクステンドもあるからね。5万点ごとに、残機が増えるんだ。マイシップは、お店でも売ってるけど、高いからねえ。

とゆーワケで、ラウンド紹介だ。今回は5面までだぞ。

ROUND 1

最初は、青空と雲海のラウンド。空中インが2ヵ所で登場する。しっかりクリスタルを貯めとこーね。ま、最初のラウンドだから、敵の攻撃も大したことないし、楽勝でしょ。ここのボスは、浮遊要塞。波動弾での攻撃をしてくる。弱点は、波動弾の発射口。よけまくって連射が基本か。ただし、各ボスには苦手な武器があるんだよね。それを見つければ楽勝…かな？



▲ボスの浮遊要塞。波動弾は撃つ前にエネルギーチャージ（エネルギー充填120%!!）するから、よけるのはムズかしくないよ



◀雲の中での戦い。スピードアップは必需品



◀ラウンドの途中で、浮遊要塞が顔見せをしてくれるんだ

ROUND 2

溶岩が煮えたぎる洞窟、マグマケーブ。とーぜん、天井や溶岩、岩に突っ込んだらアウトだよ。このラウンドで、例の“回転”を使ったトラップ“回転迷路”が初登場。写真では、動きが分からないのが残念なのだ。ボスはファイアートータス。ファイアー攻撃と、自らを回転させ画面中を跳ね回るローリングアタックが得意技。弱点は全身だから、とにかく撃ちまくるんだ！



▲ボスのファイアートータス。あの武器ならば、数秒で倒せるんだけどね。ローリングアタックは、ド迫力だぞ!!



◀カタいけど、おいしーケーブシャークさんだ



◀回転初登場。写真じゃ、分かんないのが残念だ

ROUND 3

機雷や潜水艦を相手に戦うウォーターキャッスル。回転を使った“カップルサーキュレーション”も登場。コースどりも重要になってくるぞ。ボスは、上下に伸縮しながらファイアーボールを撒き散らす武装発電所パワーステーション。弱点は外周を回転するホリゾンタルループ。実は、安全でラクに倒せる場所があるんだ。探してね。



▲ボスはパワーステーション（発電所であって、ライブスポットではない…ローカルだなぁ）。2人で協力すれば、ラクなモンさ



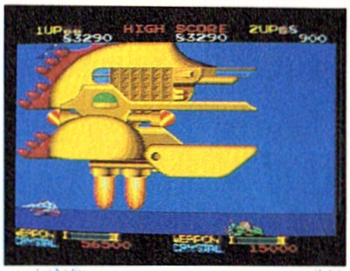
◀お水の中にも敵はたくさん。機雷だってあるんだぞ



◀この面の回転は“カップルサーキュレーション”だ

ROUND 4

空中、海中、両方を相手に戦うウォーターフロント。2P同時プレイの場合、撃つと回転方向やスピードが変わる“風車”に注意しないとね。息を合わせないと、どっちかが死ぬことになるぞ。ボスは、R－4Bってゆー超巨大メカ。いっちゃんデカいボスだ。前方にレーザー、前後方には波動弾を撃ち、さらにシップを押し潰すよーに動く。弱点は波動弾発射口。



▲超巨大ボス、R－4B。レーザーに波動弾、さらに巨体を使った押し潰し…。なかなかイヤらしー敵だよ



◀中央近くの爆発は、ファイアーボム。強力！



▶コイツもクリスタルを大量にバラ撒くぞ！

ROUND 5

クリスタルケーブは、クリスタルの採掘場だけあって、稼ぐにはもってこい。だけど、それだけに“シーソーストーン”ってゆー落盤のトラップはキビシーんだよね。ここでは、コースどりが非常に重要なのだ。ボスのクリスタルヘッドは、ジェリービーンを次々に吐く。もたついてると、空間が埋め尽くされ、にっちもさっちもいかなくなるぞ。弱点は上アゴだ。



▲ジェリービーン（最近、見かけないね）を撒き散らすクリスタルヘッド。画面が埋まる前に、カタをつけたいよね



◀右上にあるのがシーソーストーン。難関だよ



◀この面では、コースどりが重要。下の方がラクなんだ

アリスの電脳遊園地

でんのうゆうえんち

ALICE IN CYBER LUNA-PARK

第3話　森の王

アリスの電脳遊園地
BY　品川るみ

～前回までのあらすじ～　異空間パンプペッド。ここでは今、世界中が自動機械になりかわろうとしていた。廃棄された機械の町・カオステアルで、「都の女王に会う」という使命を知ったアリス。彼女は時間を積み上げて塔を創る男のいる狂い始めた世界を通り、都へ向かっていった。

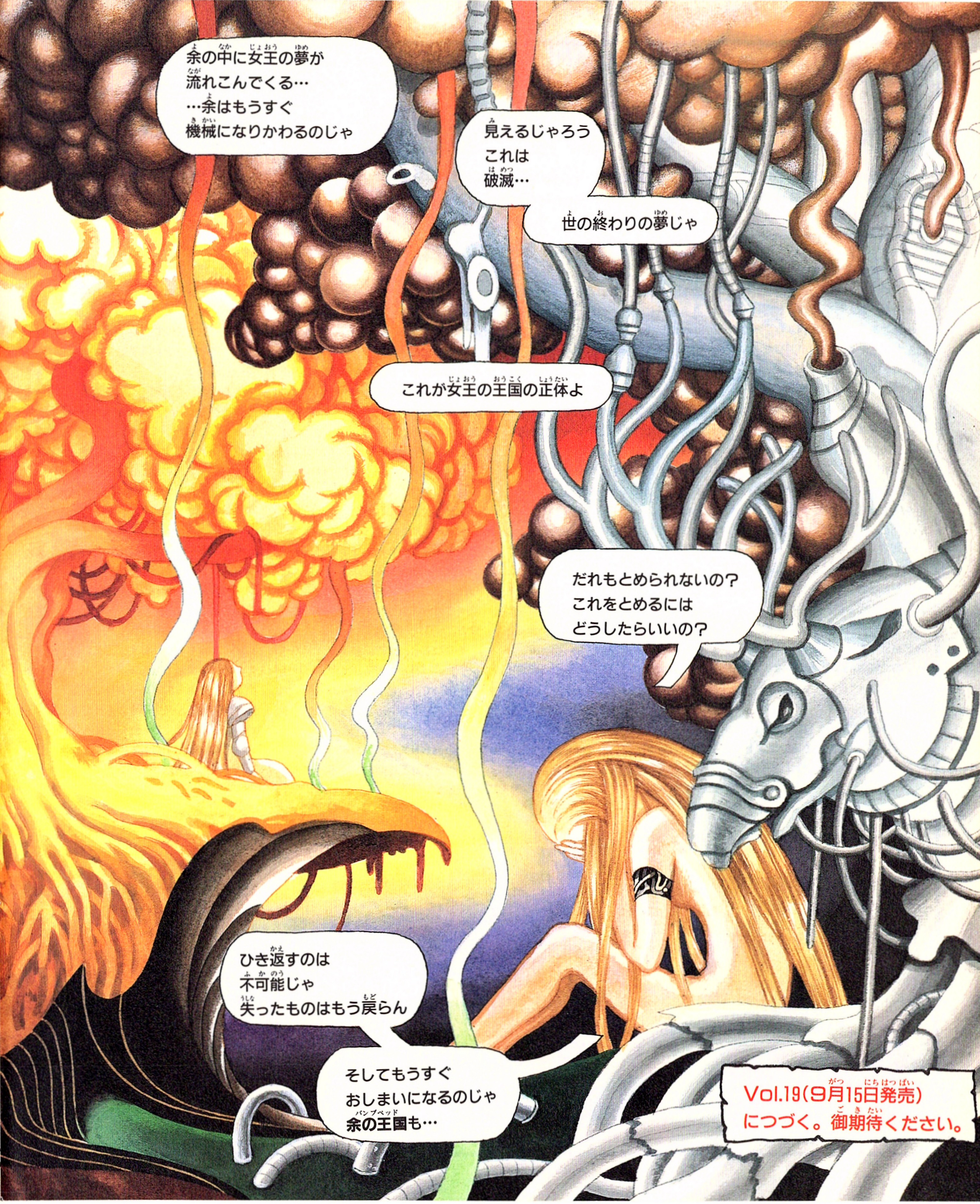



すごいじゃないか こういうのが国中に どんどん広がっているのさ
おまえのような たわけたやからもな このおしゃべり烏め！
口ばかりますます 達者になりおる 都の伝染病なぞ ふれまわりおって
ふ、ふん ところで 見ぬ顔だが…
おまえさんも 都の毒にやられたクチか？ 機械じかけの嬢ちゃんや


都じゃないわ 私 カオステアルからきたの
カオステアル？ それはまた…
あそこは過激分子の流刑場じゃ 都ですら手におえんやつらがうようよおる
なあに おまえばかりではない
余の体とてなかば機械に蝕まれておるのさ
まったくなげかわしい変わりようだ おまえは知るまいがな…
かつてバンプペッドは余の王国だったのよ
余は森の王 この世界の始まりからここにおる そして万象の移りかわりとともに生きてきたのじゃ


シダの王、氷河の王…
余もこれまでずいぶん
姿を変えてきたものだ
そのたびごとに
フリズナや恐龍
アンモナイト…
たくさんのものどもが
滅んできたのを見たよ
王国の長い歴史に
くらべれば
人間などそのほんの
一部にすぎぬのさ
じゃが余はあなどっておった
少々あなどりすぎたかも知れん
女王の力がこれほどまでに
強大になろうとは…


今や女王の力は
この世界を消し去る
ことができるほど
大きくなってしもうた
たったひとりの人間でも
もしそれを願ったなら…
あるいは…
望んでおるのは
女王自身なのかも知れん
なぜ？
なぜ女王が
バンプペッドを？
まあ待て
見るがいい
王様！



見えるじゃろう
これは
破滅…
世の終わりの夢じゃ
余の中に女王の夢が
流れこんでくる…
…余はもうすぐ
機械になりかわるのじゃ
これが女王の王国の正体よ
だれもとめられないの？
これをとめるには
どうしたらいいの？
ひき返すのは
不可能じゃ
失ったものはもう戻らん
そしてもうすぐ
おしまいになるのじゃ
余の王国も…
Vol.19(9月15日発売)
につづく。御期待ください。

雅孝司のパズル天国 VOL.3

PARADISE OF PUZZLE



テトリスの人気がつづいているので、今回はちょっと関連した問題だよ。おっと
その他に、ニュースやPRもいろいろあるから、オムニバス形式でお届けしよう。

ペンタミノパズル編　テトリスより1つ正方形を増やすとどうなる？

ニュース1

いやあ、おどろいたね、前回(16号)の出題とまったく同じパズルをみかけたんだ。しかも、問題が同じなのに答えがちがうんだよ。

みかけたところは、光文社『頭の体操』第11集の175ページ。パズル業界では有名なシリーズだ。

「時計の文字盤に線を1本ひき、両側の数字の和を1：2にせよ」という問いで、「太い線を水平に引いて6と12だけを残す」が正解になっている。ぼくが前回「これはまちがい」と言い切った答えだ。

右下(ぼくの答え)を見ればわかる通り、そんな苦しい手を使わなくても、12になるんだもの。

ねんのため書いておくが、第11集の発売日は（奥付によれば）7月31日、ぼくの前回原稿のしめきりは7月14日だった。

ニュース2

パズル天国第1回（15号）でもいったように、ぼくはファミコンソフト『ジーザス』の作者だ。その『ジーザス』のゲームブック版が、エニックスから8月4日に発売された。そしてぼくは、その本の作者でもある。

ファミコンソフトがゲームブックになることはよくあり、珍しくないね。でも、ソフトの作者がみずから筆をとって（ワープロをたたいて）書くというのは、すごく珍しいケースじゃないかな。

自慢とPRをするつもりは……十分あるけど、このゲームブックはおもしろいよ。

ファミコン版の内容をそのまま単純にゲームブック化したのではなく、ファミコン版にはなかった新しい謎、新しい人物、新しいトリックなどがいっぱいだ。ファミコン『ジーザス』をやった人も、やらなかった人も、きっと楽しめるだろう。

ニュース3

なんと、パパ用のゲームボーイが出たぞ!! というのはウソだが、よくにたものが出るのはほんとうだ。

シャープが発売している漢字電子手帳という製品がある。たくさんの小さいキーと、たて約34ミリ横約52ミリの液晶ディスプレイがあって、ちょっと見たところ電卓みたいだ。

もちろん電卓機能もあるが、ICカードのスロットがあって、カードをさしかえると辞書になったりシティガイドになったりする。これが、年齢30代から40代ぐらいの男性、つまりパパたち、おじさんたちにすごい人気なんだ。

そのICカードを、今まではシャープ自身しかつくってなかったんだが、こんど他社もつくれるようになった。

さっそくバンダイ・サン電子・ハル研究所・リバーヒルソフトなど、ゲームソフトメーカーも参加することになった。そして、あのBPSも、電子手帳ICカード版「テトリス」を出す予定だ。

そうなると、電車の座席や公園のベンチで、パパとこどもが並び、パパは電子手帳で、こどもはゲームボーイで、テトリスをやる――という場面が見られるかもしれないね。

そのテトリスだが、ごぞんじの通り、図1のような5種類のブロックが現れる。ブロックはすべて正方形4個からできている。

逆に、正方形4個からできるブロック（カドリミノという）は、これら5種類しかない。

そこでだれもが思うのは、「これらのブロックを使って、きれいな形をつくれないか？」ということだ。

たとえば「5種類を2個ずつ使って長方形をつくれ」という問題が考えられる。その答えは、じつは本誌第15号15ページにすでにあるので、略。

さあ、ようやく今回の出題だ。

第1問　正方形5個からできるブロック（ペンタミノという）は、何種類あるか？

なお、裏返したり回転したりして同じ形になるもの（たとえば図2）は、まとめて1種類と数える。

第2問　それらのブロックを全種類1個ずつ使って、長方形をつくってほしい。裏返したり回転したりしてもよい。もちろん、切らず折らず重ねず、すきまなく並べるのだ。

図1

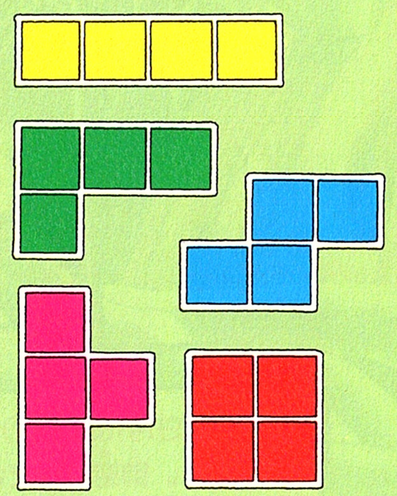
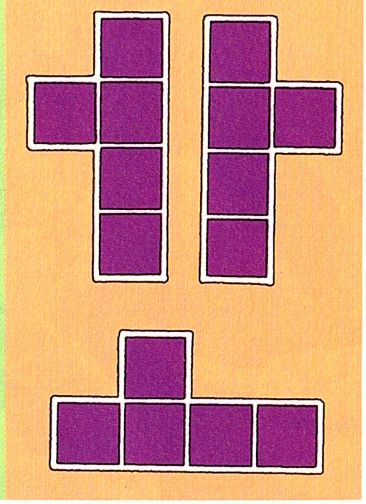
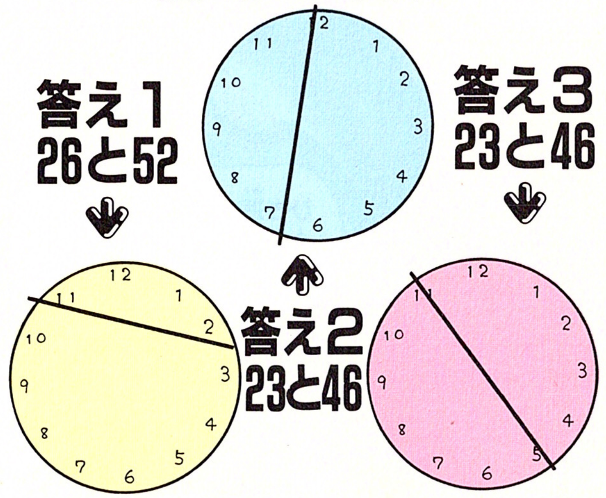


図2



前・号・の・答・え



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

やった。たまったっ!! ついに1200円ためたのであった。あるときは母にコビを売り、またあるときは友人とかけをして。さあ,「ウィズのすべて」を買おうとしたら、オラの村にはまともな書店がねえ。となり町までいくのはバスちん往復1760円!目的のものより高くてどないすんじゃ。そのときオレは「ウィズのすべて」を買うことを断念した。チャンチャン。

（秋田県・門脇真吾）

▶門脇っ!あきらめんじゃねえ!本代＋バス代だしても「ウィザードリィのすべて」は手に入れてほしいよー。それだけの価値はあると思うよー。苦労したんだもん。ホント。チャンチャン。

（ベニー松山）

可能なかぎり、シナリオライター、キャラ・デザイナー、サウンド・コンポーザー（作曲家）等のスタッフ名を発表してほしい。これはメーカーさんにお願いすべきことでもあるんだろうけど……。すぎやまこういち先生いわく「そろそろ開発スタッフと会社でユーザーがゲームを選べるようになってきたね」。

（滋賀県・きよひろう）

▶そのとおりだと思うよ。ゲームを単なる商品ではなくひとつの作品だと考えて、製作にかかわった人達はどうどうと前にでてきてほしい。必本もできるだけスタッフ名は掲載するようにします。はい。

（ヒラ坊）

ファンタジー小説コンテストについてですが、

1.プロになれるたあーおったまげた
2.実は将来は小説家になりたい
3.賞品よりも優勝がほしい
4.酒はシーバリーにかぎる

ぐらいのもんで4.はともかくとしてそういうわけなんです。このコンテストも小説家になるための下ジュンビというわけでして、まあ必本をド台にのしあがろうなんて、いやーぼくってかしこいなあ。それはいいとして、現時点では6作ぐらい計画してます。火浦功調が3作、ひかわ玲子調が1作、ムアコック調が1作、田中芳樹調が1作です。シェイシェイ。

（東京都・ゲシュタルト崩壊・14歳）

▶そろそろメ切ですね。8月31日（消印有効）ですから、がんばってみてください。あ、それから浜川クン。「おみそしる劇場」毎回楽しみにしてます。

（井）

都内に住んでる投稿者のみなさーん。JR水道橋駅の「らくがきコーナー」を必本読者だけのものにしちゃいましょーっ!!

（東京都・船津歩）

▶船津くん。お願いだからそれだけはやめてくれー。恥ずかしいよー。

（ハルク）

おおねむい。ゆうべ夜中に息子がじんましんの発作をおこして、今朝は今朝で発熱して眠りこけている。息子はねむってもねむれぬ私は1日お休みして必本を読んでいる。この前、煮物をしながら必本を読んでたら、ナベごとこがしてしまって、家中カボチャくさくなってしまった。

（東京都・闇野桃之宮・24歳）

▶主婦って大変なんですね。ふー。

（マッキー）

こんせんとが足りない。てれび×2、EDベーたくん×2、ぶーすたー、せれくたー、えーせーちゅーなー、ふぁみこん、PC＋CDROM、めがどらいぶ、えっくすろっぱーとでぃすぷれー、ごーけーやく11個。さしこみ口3個。こんせんとが足りない。だれかくれ。

（東京都・すがわらかつとし）

▶いい生活してるわ。

（ハルク）

今度、アメリカでドラゴンウォーリアー（ドラクエ）が出るらしいけど、RPGの本場アメリカでどう受けいれられるか注目したいところ。ぜひ今後の動きを必本でもとりあげてくれるといいですね。スライムやドラキーはそのまま出ているのか？メッセージやアイテムは変わっているのか？など興味はつきません。それからダウンタウン熱血もNESで出るようですがはたしてあのガクラン姿、理解できるでしょうか。おもしろい情報、期待してます。ぴゅぴゅぴゅのぴゅー!!

（埼玉県・石田雄・18歳）

▶最後の一行でついにでてしまった人格。それはともかく、NES版のグラフィックは基本的には変わってませんでした。しゃべる方向に向かせるってとこは改善されてましたが。たぶん、ジョニーもキャシーも熱中すると思うよーん。

（ヒラ坊）

Vol.15のアンケートに答えてみました。

①K・シャヒーナ
②去年のVol.19のフリートークに載ってます。
③S45年4月7日B型
④愛知県
⑤1ウィズII、ドラクエII、ファイナル・ラップ（もちろんゲーセンの）
⑥ファイブ・スター・ストーリーズのビデオをみたこと。

（愛知県・K・シャヒーナ・19歳）

▶くるだろーと思ったら、きた。そして、またきた。

（ハルク）

①松川由美
②ひみつ
③×年5月20日A型
④千葉県船橋市
⑤1ドラクエI・II・III　2ゼルダの伝説　3オトツキー
⑥私だってEL&Pやポリスやチープトリックやルーリードやイギーポップにもちストーンズ。みんなまとめて、どーんときちくり。

（船橋市・松川由美）

①全開のキム
②木村充明
③S37年2月4日　A型RH＋
④愛知県のいなか
⑤1大戦略III（PC98版）2ファイナルラップ・ツイン　3ワーテニ　4パソコン・スケベ・ゲーム
⑥やはりスロットカーレースでしょう。あのちっこいガタイがものすごいスピードで疾駆する姿は美しい。中島あゆみさんを僕にください。ハルクのバカアー。パワーリーグIIのホームランモードはすごい。ぜったい買いですね。

（愛知県・全開のキム）

▶どーもでした。

（ハルク）

わが家では、ひそかにみそさんが大江千里さんに似てるというウワサがたっています。困ったものです。

（東京都・くりすぴいな・14歳）

▶困ったものです。

（マッキー）

赤城のマリオランドアイスで、念願のゲームボーイが当たりました。軽い気分で出したんですが…。なにはともあれ買うテマとお金がはぶけたのでウレシーです。今はマリオランドのBGMに歌詞つけて歌ってます。アイスは自分で買うのがはずかしいので弟(9才)に買ってもらいました。ハハハ。

（北海道・じぇねしす）

▶ラッキー。

（マッキー）



▲今、友人とニュージーランドにきています。とてもきれいな国ですが、RPGの好きな私にはその風景がフィールドマップとだぶって見えてしまいます。ゲームしたい。

（シルバー・フォーン）

私の家の近くには桂離宮があります。京都の人間はこういうことしか自慢できません。

（京都府・黒潮太郎）

▶いやー、りっぱりっぱ。任天堂もあるじゃん。

（ヒラ坊）

最近見た恐い夢は、私の足に男の人みたいなふっといすね毛がはえてくる夢。とんでもなく恐しくて、半泣きでした。くっすん。

（千葉県・坂口実夜子・15歳）

▶それは恐いわ。さて、暑さにまけてませんかー。ますます面白くなる宣言をした必本!次号は9/1発売でーす!

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

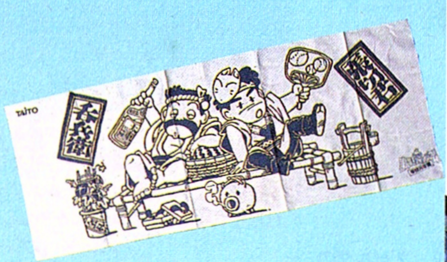
SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「究極ハリキリスタジアム平成元年版タオル」(タイトー)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは9月1日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.21の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



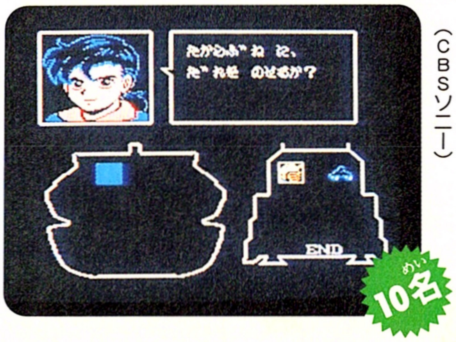
②レーサーミニ四駆（コナミ）



①武田信玄2（ホット・ビイ）



④ロボコップ（データイースト）



③キャプテンED（CBSソニー）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、９月１日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89Vol.21のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.14 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・原田勝志　青森県・宮本敏雄　岩手県・茂田浩史　宮城県・横山政利　福島県・豊川紀子　埼玉県・奥田守久　千葉県・竹田充典　東京都・黒木友保　白浜健夫　静岡県・大西昌之　愛知県・沢田道彦　滋賀県・小林直樹　大阪府・中村美代子　兵庫県・本藤利之　鳥取県・上倉正明　岡山県・渡辺健二　広島県・石川清　徳島県・中島博幸　愛媛県・土岡雄二　福岡県・山本陽一　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・青木明広　青森県・高見孝二　岩手県・塩谷一彦　秋田県・永山克行　福島県・高林一郎　茨城県・丸川和子　栃木県・高橋政利　群馬県・伊藤康夫　埼玉県・川村直人　千葉県・小池恵子　東京都・寺田正広　神奈川県・小林徹人　新潟県・倉内泉　富山県・武田明則　福井県・野々村修一　長野県・佐々木浩之　岐阜県・田崎友宏　静岡県・塚本研二　高知県・柏木達夫　福岡県・清田一芳　他30名

★ほしいソフト３本

青森県・水谷絵美　茨城県・北沢秀一　埼玉県・井上順子　東京都・岡田哲夫　神奈川県・坂本恭二　石川県・内田勝洋　長野県・竹宮義昭　愛知県・野中敬二　滋賀県・木村豊　大阪府・吉原裕一　兵庫県・斉藤光明　広島県・中村秀幸　福岡県・河口剛典　宮崎県・西村和美　大分県・藤田雅行　長崎県・木下孝充　熊本県・福井春夫　鹿児島県・小畑洋一　三重県・大橋努　奈良県・和田健治　他20名

★サンダークロス・CD

東京都・長井宏司　長野県・松本高章

アンケート・ハガキ・プレゼント

①チャイルズクエスト

北海道・小倉聡　青森県・日高新一　岩手県・小川友清　栃木県・伊藤靖宏　東京都・本田圭介　神奈川県・渡辺麻子　福岡県・池野直樹　岡山県・鈴木英二　広島県・藤本一也　宮崎県・吉沢さとる

②SDガンダムガチャポン戦士２

秋田県・片山忠臣　茨城県・佐藤優一　埼玉県・賀川明良　東京都・金子秀直　沢村裕　奈良県・山本敏夫　大阪府・森山信也　京都府・石田英次　高知県・酒井和行　山口県・梅村正仁

③囲碁指南

北海道・山田利幸　福島県・川崎正隆　栃木県・鈴木康夫　東京都・菊地一彦　富山県・高橋健次　長野県・加藤克吾　大阪府・浜田俊一　島根県・三宅伸彦　鳥取県・大宮徹夫　広島県・杉本信夫

④ビッグチャレンジゴーゴーボウリング

北海道・清水高文　福島県・宮川良一　東京都・藤谷義典　神奈川県・山本久雄　石川県・大島高良　岐阜県・町永郁夫　静岡県・有田昭人　滋賀県・河野修平　大阪府・深山一弘

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載⑭

ゾンビ その10

by 北枕獲

ゾンビ・シリーズはやっぱり元祖ロメロ先生でキメっ!!

長々と続いたゾンビ・シリーズだけど、今回で一段落なのだよ。次回からは〝ぐちゃぐちゃ〟がキライな方にも読んでいただけるよーなものにしたいと思っておりますんで（ホントに〝ぐちゃぐちゃ〟が終わるのか、いまいち、不安ではありますが…）。

とゆーワケで、最後はやっぱり、これっきゃないよな。モダン・ゾンビの元祖、ジョージ・A・ロメロ先生の再登場なのだっ。

生ける屍の夜（ゾンビの誕生）
NIGHT OF THE LIVING DEAD
監督・原案・撮影：ジョージ・A・ロメロ　脚本：ジョン・A・ラッソ　出演：ジュディス・オデア／ラッセル・ストレイナー／デュアン・ジョーンズ
1968年　アメリカ　96分
発売：CICビクター　14800円

もう、ご存じですね。ロメロの〝リビングデッド3部作〟の第1作。そして、ロメロのデビュー作でもあるんだ。と同時に、この手のゾンビ（人間を襲って仲間を増やす。頭を破壊しなければ倒せない。等）の元祖、本家本元なんだぞい。この作品がなければ、ゾンビ流行もなかったんだぜい。とにかく、この作品だけは、絶対に見て欲しい。だから、ストーリーには触れないよ。

まぁね、21年も前の作品だからねぇ。モノクロ作品だし（COMで着色した、カラー版のビデオってのが、にっかつから発売中だけどね）、SFXなんかは、今の作品とは比べモノにならないよ。でも、モノクロの画面って雰囲気がいーんだよなぁ。ドラキュラ、フランケンシュタインの怪物、狼男、ミイラ、みんな、モノクロの方が恐かったもんな。やっぱ、ホラーはモノクロだぜ。血の色も原色の赤ってのは、どーもウソっぽくてねぇ。モノクロ画面の黒い血なんて、背筋にゾクゾクっとくるもんね。そーだ、魔夜峰央じゃないけど、モノクロ画面に血だけ赤い色つきなんてのも、凄絶でいーかもしれんな。

おっと、ゾンビの話か。この作品、ニューヨークのナイト・シアターで大受けしたんだよね。これ以後、ゾンビは人間サマを襲うよーになったんだよね。つまり、RPGでおなじみのゾンビも、ロメロのゾンビなのかな？　でも、ゾンビにやられても、ゾンビになることはないから安心だけど（少なくともファミコンRPGはね。テーブルトークだと、キャラがアンデッドになっちゃうことだってあるんだからね）。

てなワケで、ゾンビ編第1部（ゾンビはまだまだいるもんね）、おしまい!!



▲古いけど、恐い映画だよ。モノクロ画面ってホラーにはぴったりだしな

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㉚

女子生徒の顔

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

こちらを見つめる可愛らしい瞳、でも彼女の躯は…。

ったく。夏ってのはなんでこーもクソ暑いんだよ。ギンギンに冷やしたビールをくいーってやりてえなあ、年雄は思わず生唾を呑みこんだ。

冷蔵庫からビールを失敬したって、親父はブツブツいうだけだから、早いとこ帰ってソーセージでもかじりながら一杯やるか。うーん、高校2年のくせして中年のサラリーマンみたいだ。

彼女でもいりゃあ××××できんのになあ。酒に走らなきゃなんない自分が、あわれってもんだ。

顔を上げると、雲のかけらもない青空に太陽が燃えさかっている。やけに広い校庭は、わずかな影を除けば照りかえしで真っ白に見える。向こうの体育館がゆらゆら揺れていた。

陽炎ってやつか。むき出しのお肌が、あっという間にフライド・チキンになりそうだ。年雄は、校舎の影からうだるような日射しのなかに踏みだした。

午前中の補習が終わったあと校内をプラプラしてたら、いつの間にか2時になっちまった。けっこう校舎んなかはひんやりしてたし、夏休みの学校てのもいつもと違ってなんかこう……。

みんな帰っちゃったんだろう、校庭には人っ子ひとりいやしない。校門までがやけに遠く思える。ビール、ビールとつぶやきながら、年雄は校庭を横切りはじめた。

汗の玉がじわじわふくらんで、腋の下や背筋のくぼみをツーッと伝い落ちる。もお、ぐしょぐしょ。ビール飲る前にシャワーを浴びてやる。年雄はワイシャツの袖で頬をぬぐった。

そのとき、誰かの視線を感じて年雄は足を止めた。

うしろだ。ゆっくりと振りかえる。

3階の教室の窓から、女子生徒がひとりこちらを見おろしていた。前髪を垂らし、うしろ髪は肩口あたりで切りそろえてある。遠目にも目鼻立ちのくっきりした女の子だった。

年雄の胸がざわめいた。ずっと俺のこと見てたのかな。だとすると、ひょっとして俺のこと前から好きだったりして、それで今日も……。

じっとこちらを見ている。俺に気づかれたってのに、目をそらしもしない。まさかほんとに、本気ってか？

ふっ、と女子生徒が笑った。両腕を窓枠の上で組んで、小さな可愛らしい顎を重ねた手の甲に載せている。

やったね！　年雄は反射的に右手を上げながら、声をかけようとして校舎へ戻りかけた。

女子生徒が、組んだ両腕を、コサック・ダンスのようにパタパタさせて飛んできた。胸から下は何もなかった。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

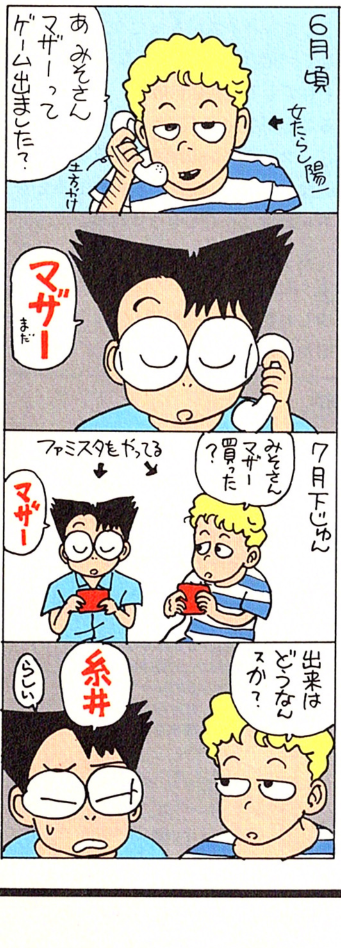
A HARD DAYS NIGHT

連載⑤



ふつうの生活

by 鈴木みそ



自転車、草野球、ワープロそのへんのお話でも。

世間は夏休みだという。ガキが道路をわが物顔で歩いている。

買い物カゴを持ったババアは、まったくまわりを気にせず、3列横隊で歩道を占領し、自転車に乗ってるこちらとしては、1度背中からはね飛ばしたろか！ と思うほどだが、ガキより少しましなことに気づいた。

ガキは猪と同じである。ボーっと歩いていたかと思うと突然90°曲がってダッシュする。家から道へ飛び出す。狂ったようにかけずりまわる。行動がまったく予想できない。

この前細い道をいつものように14～15キロで自転車を走らせていたら、いきなりガキが飛び出してきた。右側が小学校なので、右を気にしていたら、意表をついて左から出てきたのである。

「キキキーッ!!」

「ゴン!!」

(やったー!!)←もちろんやっちまったの意味である。

ガキはひっくり返り大声で泣きだした。

「ザザザザー」血の気が音をたてて引いていき、心臓が口から出るかと思った。自転車をその場にほうり出し、ガキをかかえ起こした。(スポークで手を折ってはいないか)(頭を打ってバカになったんじゃ)(飛び出す方が悪い)(オレの不注意)(親は見ていたか)めまぐるしく頭が回転する。

「どこか痛いとこは？」ガキの土ぼこりをはらいながら見てみると、幸いどこもケガはなかった。運がいいことに自転車にではなく、オイラに当たったために、ぶつかって転んだだけですんだのだった。

ガキが泣きやんだので、オイラは自転車で早々とその場を引きあげた。背中はグッショリ汗をかいていた。交通事故というのはどこでどんな風に起こるかわからない。いくら自分が気をつけても猪が突っこんでくるのだ。

やっぱり免許はいらねえかな…。ボクはまだ人殺しにはなりたくないのである。

ボクの所属する草野球チーム「ポピンズ」はゴキブリ集団と呼ばれている。ユニフォームがまっ黒なせいである。1、2年目はそこそこの成績をあげたのだが、今年はまだ1勝もしていない。5敗3引き分けで、この間ボクは24打数ノーヒットというていたらくである。長嶋一茂など問題じゃない。リーグ最低記録を書きかえてしまいました。

ここまでくるとほとんど投げやりになる。前の日朝4時まで飲み、3回もゲロをはいた。ひさしぶりの大ゲロである。酒が体じゅうに残る朝11時のプレーボール。しかも天気はピーカン31度、ユニフォームは体じゅうに熱を吸集する黒である。

センターを守りながらゲロがこみあげる。守りに外野に行くだけでヘバるほどの暑さであります。

そして打席に！ 球が2～3個ブレながら飛んでくる。「ええい！」

「カーン！」

ありゃ当たった！ しかもセンターの頭を越えてしまった。2打席目もライト前ヒット。

なんと3打数3安打打点2、四球1という結果であった。試合は負けてしまったが、満足であった。オイラはあぶさんだったのである。(そんなえらいもんじゃないが)

最近某ファミコン誌にもちょこちょこ四コマを描いている。ま、ファミ通だが。ファミ通編集部に行って驚いた。

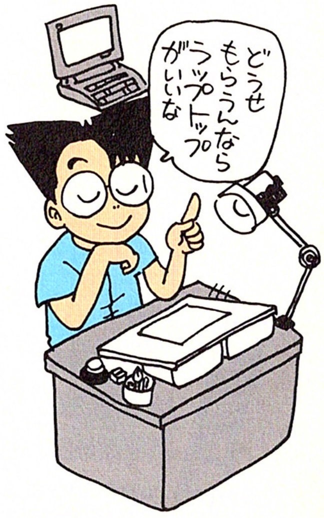
ほとんど全員の机の上にパソコンがのっていて、みんな原稿は一太郎を使って書いている（らしい）のだ。今さら驚くというのも情けない話だが、ビンボな私は今だにパソコンを持っていないので、なんとなくみんな金持ちに見えたりするわけです。ま、クロスのバカタレだってワープロで原稿を書く時代だから、オイラだって少しムリすりゃ買えないこともないんだが、あまり必要性を感じないんだよね。ゲームだけならムリにパソコンを買わなくたって、ファミコンとPCエンジンで十分だし、パソコンのゲームってやたら時間かかりそうで、めんどくさそーなイメージあるしィ、プログラム打ちこんでどうこうするなんて気はじぇんじぇんないしィ、とすりゃワープロしか使わないわけ。

最近一般家庭にもワープロの普及はめざましいもんがあるけど、何に使うんだろうと思うね、オイラは。必ず正月前になると「年賀状はワープロで」なんつー広告が出るけど、ワープロなんかで打たれた年賀状がうれしいか？ ヘタでも本人の手で書かれたものの方がよっぽどいいと思うでしょ。明けまして…とかは印刷してたりするんだから、せめて宛て先くらい手で書かなきゃ、美容院のDMと変わんないだろってーの。

だいいちワープロなんつーものは、手で書くスピードとトントンにならなきゃ意味がない代物で、そのためにはいつも文字を書くことが大切なわけ。筆不精だからワープロ買って、なんつーのは、保証してもいいが使わないね。ああもったいない。

ほらほらそこの君。めったに使わなくなったワープロが押し入れの中で泣いてはいないか？ ハレー彗星を見るとか言って買ってもらった天体望遠鏡や、睡眠学習機キオークマンや、イングリッシュアドベンチャーといっしょにカビの中で死んではいないか？

消費文化におどらされて、使いもしないワープロを買ってしまった人！ ぼくにください。



タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第14回 TVモニターその1

いつも何気なく見ているTVモニターを掘り下げていきます。

ファミコンやるには、本体の他にテレビが必要だ。そして、テレビはどの家庭にもあるのがあたりまえとなってる。しかし、みんながなにげなく見てるテレビモニターにも、さまざまな規格が存在してるんだ。例えばファミコンにしたって、通常のRF出力よりも、ツインファミコンのビデオ信号で見た方がキレイに表示されるし、RGB出力にしてさらに美しい画面を出力させることだってできる。というわけで、今回から数回は、一番身近にあってなんだかよくわからないモニターについての講座にしたいと思ってます。ついでに外国の方式とかハイビジョンなんかについてもやるからね。

なにはともあれ、テレビについての基本的な知識がなければ、いくら解説してもはじまんないので、テレビをバラしてみましょ。

まず、1秒間に30枚の画像、525本の垂直走査線、6MHzの信号域、てなところが基本的なところだ。じゃこれらについてね。

TVは1秒間に30枚の絵を表示してる。映画的にいうなら30コマを表示してる、といいたいところだけど、実はそうはいえない。なぜなら、本当は1秒間に60回画面を走査してるからだ。ではなんで30枚なんだ？ と思うでしょ。これはつまり、1枚の半分を60回送ってるということなんだよ。しかも、下のイラストのように、上下半分という方法でなくて、走査線1本とばしの半分、という意味なんだ。だから30コマとはいえないんだね。

では、なんでこんなめんどくさいことをしてるのかというと、画面のチラツキを減らすためなんだ。テレビは本来、目の残像を利用したものなんだけど、1秒間に30枚の絵をきっちり送っていたんでは、その1枚と1枚のあいだが妙に目に残ってしまう。映画を見てるような感じになっちゃうんだね。そこでひねりだされたのが、半分ずつの絵を送ることで、目の錯覚を増やそう、ということ。こうすればチラツキが抑えられるというわけだ。

お次は垂直走査線。これは縦方向に525本の線が走っているということ。だけど、実際に画像として見てるのは490本だけ。パソコン風にいうなら、縦に490ドットあるということかな。残りはほら、テレビの同期が狂うと画面と画面の間に黒い太い線があるのが見れるでしょ。あの分になってるんだ。これは同期信号やら帰線時間のためにあるんだけど、最近ではこれがもったいないということで、数本分を文字放送のデータを送るのに利用している。さて、ここで疑問となるのが、解像度700本とかいってるテレビがあるってこと。525本しかないのに、どうして700本もいるんだろ？ 答えは簡単。700本の走査線を扱えるぐらい、電子ビームや画面フィルタの性能がいいですよってことだ。つまり、色のにじみとかとなりの色などの影響を受けにくくなってるので、鮮明な画像を見ることができるわけだね。

6MHzっていうのは、1つのチャンネルが使ってる周波数帯域のこと。深夜や早朝に、映像周波数183.25MHzとかいってるでしょ、あの数字から次のチャンネルまで6MHz離れてるということだ。一応干渉があるといけないので、普通は1チャンネル飛び越して放送局を配置してる。ただ、3と4の間はものすごく開いているので（3は103.25、4は171.25）隣あっても大丈夫だし、逆に7と8の間は4MHzしかないので、7と8を同一地域で使うことは絶対にできない。ちなみに、日本には80+8（衛星放送分）のチャンネルが存在してるんだ。

ここまでが基本的なところ。テレビの外ワクがだいたいわかったでしょ。それでは、ここから本編のTVの画像信号についていきましょか。

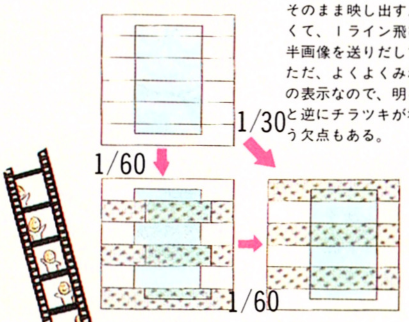
まず最初に頭に入れておいてほしいことは、カラーテレビは最終的にRGB信号を作りだしている、ということだ。つまりどんなモニターもRGBモニターといえるわけ。しかし、RGB信号をそのまま使うと膨大な信号域が必要になるので、家庭用テレビではRGB信号に特殊な処理を行っている。これが信号を劣化させる原因となっているんだ。専門的なことをいうなら、RGBの信号を輝度比で足して輝度信号を作りだし、色差信号でRとB信号だけを送り、モニター側で輝度信号と色差信号の差を利用してG信号を作り出す、ということが行われているんだ！ しかも、人間の目は小さな面積の色が判定できないことを利用して、比較的大きな面積のところにだけ色がつくようにしている！ さらにいうなら搬送波を片側けずったり、位相を変えることによって2つの信号を合成している。技術的にいえばなんら問題のない理論で行われているんだけど、このようにいろいろと信号に手を加えると、どうしてもノイズが入ったり、歪んだりして、元の画像より悪くなってしまう。それでもTV番組の絵は、止まっていることがないのでアラが目だたないけど、ファミコンの画面は止まっている画像だらけだ。だから色のにじみとかズレが目だってしまうんだね。

とまあ、ホントに難しい話をしてしまったけど、後半については次回もう少しわかりやすく解説しましょ。そんじゃまた。

TVってどうなってるんだ？

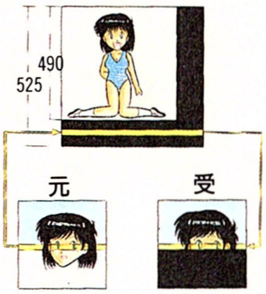
1/60に半コマ分

映画のように1枚の絵をそのまま映し出すんじゃなくて、1ライン飛び越しの半画像を送りだしている。ただ、よくよくみれば半分の表示なので、明るくなると逆にチラツキが増すという欠点もある。



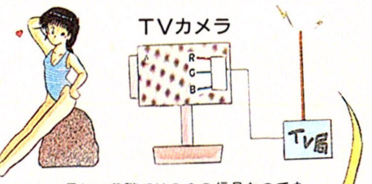
●映画は1コマ1コマ映している。（1秒に24コマ）

525本の走査線

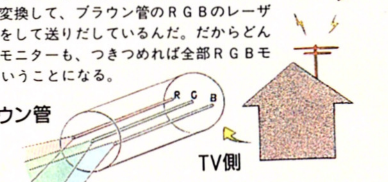


縦方向に525本あっても、実際は490本分で画像を送ってる。他の黒い部分は、昔は使われてなかったんだけど、文字放送分のデータなどを送っている。信号幅が少ないので動かす画像は遅れないが、文字や1枚絵なら数秒で送れるんだ。

RGB信号を、RGBで映し出す



テレビカメラも、最初の段階ではRGB信号なのである。それをいろいろと加工して電波にし、受け取ってRGBに再変換して、ブラウン管のRGBのレーザーに信号をして送りだしているんだ。だからどんなカラーモニターも、つきつめれば全部RGBモニターということになる。



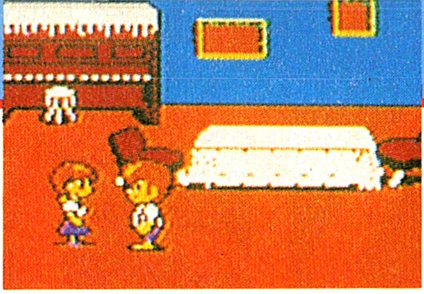
THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1989

NEW SOFT STREET



イエーイ!!セミが鳴くんだ。この季節。宿題やりながら、冷えた麦茶。いーね。お昼はおソーメン。といいつつ夏が去ってゆきます。はい。今回はスクウェアのトムソーヤの冒険からスタート。スーパーラグビーのT・S・Sは新規参入のメーカーさん。今後ともよろしくね。トンキンハウスのソフトボール天国はとっても楽しい。ヴィナス戦記はバリエから、ジャレコからは落っことしパズルとんじゃん。えーと、あ、そーだ。バンダイからまたまたまたドラゴンボール3!

スクウェアのトム・ソーヤ──94
スーパーラグビー──95
ソフトボール天国──96
落っことしパズルとんじゃん──97
ヴィナス戦記──98
リュッター──99
寺尾のどすこい大相撲──99
ドラゴンボール3──100
ファミコン地獄耳──100
USAプロバスケットボール──101
パワードリフト──101
コズミックファンタジー──101
ヘビーユニット──101



SQUARE'S TOM SAWYER

スクウェアのトム・ソーヤ



「トムソーヤの冒険」をモチーフにしたＲＰＧ、その名も「スクウェアのトム・ソーヤ」。〝スクウェア〟〝ＲＰＧ〟といえば、ファイナルファンタジーを連想する人も多いことだろう。そう、ＦＦで生かされていたアニメーションをはじめとするノウハウが期待ものなんだ。



1855年、アメリカの小さな町から旅立つ！

イタズラっ子のトム・ソーヤが宝を目指して大冒険だ

19世紀のアメリカで展開するイタズラ小僧トム・ソーヤとその仲間たちの大冒険を描いたこの物語、他の不良グループや悪漢たちも狙っているという海賊の宝を見つけ出すのが目的だ。４人でパーティを組んで、敵との戦闘を繰り返し成長する。そしてアイテムを手に入れながら旅を続けていくのだ。さあ、宝は誰の手に入るのだろうか!?



▲冒険の始まる前夜、トムソーヤは夢を見た。夢の中で彼はミシシッピー川のそばに立ち、向こうを見ていた。翌日、本当にその川を越える旅に出ることに…

一般的RPGとはチョッピリ違うトム・ソーヤ

ユニークなイベント、システム

基本的にはコマンド方式で進行するＲＰＧなんだけど、ドラクエなんかとはずいぶんと違ったゲームだ。特色としてあげられるのはまず、お金というものがないこと。買物という概念がなく、アイテムは旅先で人からもらうんだ。敵と戦ってかせぐ、なんてことはしないですむってコト。イベントも思わず笑っちゃうようなものばかり。かけっことか、ジャンケン、クイズなどがそうだ。

戦闘時のコマンドにも面白いものがある。パーティのキャラクター１人１人に特有のスペシャルコマンドが用意されているうえに、〝必殺技〟が使えるんだ。パーティ内のキャラとコンビを組んで使うんだけど、技自体に自分の好きな名前をつけることができるんだ。ピンチのときほど技はキマル！　頼もしいね。パーティ編成はとっても自由。旅の途中で出会った仲間を加えたり、外したり思いのままなんだ。アニメ仕立ての戦闘シーンなどの見せる要素ももちろんしっかり押さえてあるぞ。



▲イベントは色々なものがある。クイズやかけっこなど、ゲームを盛り上げてくれるものばかり。これはお墓を使った神経衰弱ゲーム。こらこらあんまり墓石をいたずらしてるとバチがあたりますよ、って？

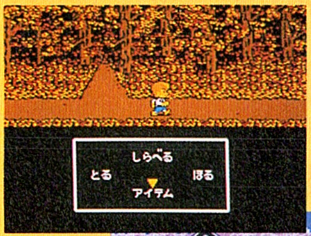


▲戦闘シーンではアニメーションによるグラフィックが楽しめる。敵キャラもマイキャラもグングンアニメしちゃうぞ！

画期的な画面構成なのだ

ウィンドウの方式が、「映画のような」ものを目指して作られたため、戦闘、移動、コマンド使用時ともにＲＰＧでは類を見ない上下分割タイプの画面となっている。上部分には移動中の背景やモンスターのグラフィックなどが示され、下部分にはメッセージのみが表示されるんだ。整理されていて見やすいぞ。

移動時の特色は何といっても横＋上下切り換えスクロール！　コマンド式では初めての方式だ。戦闘シーンも３Ｄ的な視点でくり広げられるんだ。期待したい！

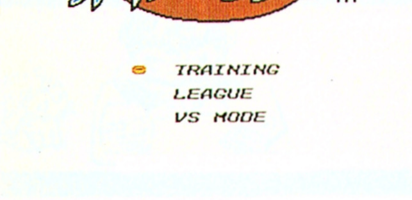


◀メッセージ部分はすべて下部分に示される。コマンドが画面いっぱいに広がらなくて見やすい



▶移動は横スクロールプラス上下の画面切り換え。方向性がはっきりしていてわかりやすそう





🎮／T.S.S／来年発売予定／価格未定

SUPER RUGBY

スーパーラグビー



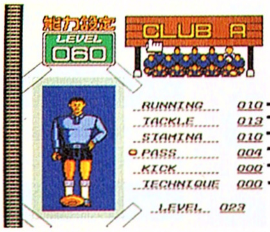
NEW SOFT STREET

スポーツゲームのジャンルにいよいよラグビーの登場だ。複雑なルールと選手の人数の多さ(両チーム合わせて30人)からゲーム化するのがむずかしいとされていた分野だけに、期待も大きい。しかも、新規参入メーカーからの発売とあって、ますます注目されるのだ。

オリジナルチームを作り成長させよう！

まずはパラメーターを振り分けて、自分だけのチームを作ろう

プレイを始める前に、最初から与えられている60のポイントを６つのパラメーターに配分しよう。パラメーターは、走力・タックル力・スタミナ・パス力・キック力・テクニックの６つ。何を意味するかは下を良く読んでね。このパラメーターの配分がプレイを決めるといっても過言じゃないね。



▶オリジナルチームのパラメーターを設定する。もちろんチーム名も自由に変えられるので好きな名前を入れよう

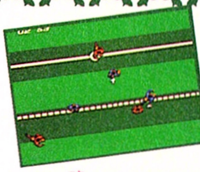
- ボールを持っていない時の走るスピード
- スクラムでの押し、タックルでの当たりの強さ
- タックルの強さ
- ボールを持った時のスピード。走力が高くてもこれが低いとボール所有時に速く走れない
- パスの飛ぶ飛距離。これが低いと遠くにパスを投げられない
- キックした時のボールの飛距離

パス・タックル・パントキックも自由自在！

トラックボール対応だ

モードはリーグ戦・練習・ＶＳの３つ。リーグ戦では試合に勝つごとにポイント（レベル）が与えられるので、その都度チームを成長させることができる。試合前に練習モードで振り分けの影響を検討するのも有効だ。

基本操作はＡボタンで次にパスする選手を決め、Ｂボタンでパス。ＡＢボタン同時でパントキック。✚ボタンで8方向に移動できる。ディフェンス(防御)の時にはＡボタンでタックル、Ｂボタンでタックルする選手を決められる。トラックボールを接続すれば、よりリアルな動きを楽しめそうだ。

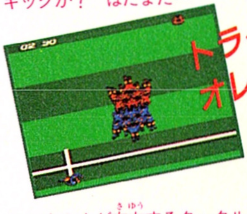


▲パスを使うか、パントキックか？　はたまた…

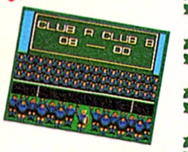


▼トライの後のガッツポーズ

トライの感動はオレのものだっ!!



▲スタミナが左右するタックルの押し。ボールはどちらに？



▲やった！僅差の勝利

ルールについて

ラグビー初心者にもわかりやすいように、そしてゲーム性を高めるために、複雑なルールがアレンジされている。●キックオフはすべてプレースキックで行われる。●ボールを持っている選手が相手のゴール側にパスするとスローフォワードとなりスクラムになる。●得点はトライ＝4点、トライ後のゴール＝2点とする。などの基本ルールはそのままだが、●ラインアウトは常に3人で行う。●スクラムはボールが入った状態から開始されるなど、単純化されている。

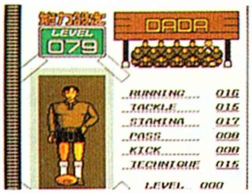
チーム紹介

ANGELS



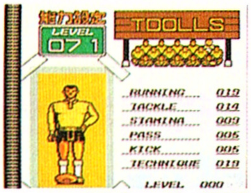
走力(19)、テクニック(19)は抜群。スタミナ(6)、キック力(6)に難あり。足を使った戦法を得意とするチーム。レベル＝66

DADA



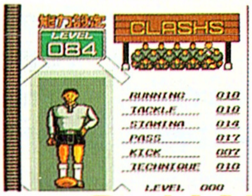
タックル(15)、スタミナ(17)は高レベル。パス力(8)、キック力(8)が劣る。とにかくパワーで押すチーム。レベル＝79

TDOLLS



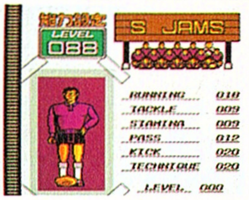
走力(19)、タックル(14)は抜群だが、パス力(5)が寂しい。オフェンス・ディフェンスともに定評あるチーム。レベル＝71

CLASHS



タックル(18)、スタミナ(14)、パス力(17)は高い。問題はキック力(7)だが、スクラムからの展開は得意。レベル＝84

S JAMS



パス(12)、キック(20)、テクニック(20)に比べ、タックル(9)、スタミナ(9)は劣る。防御よりも攻撃に強い。レベル＝88





ファミコン／トンキンハウス／10月上旬発売予定／￥5800(税抜き)

SOFTBALL PARADISE

ソフトボール天国

プロ野球ゲームのブームから、高校野球へ、そして、ソフトボールのお出ましだ。しかも登場するキャラクターは、人間あり、動物あり、それぞれ能力がまったく異なる70名(？)だ。全員がピッチャーになれるうえ、個性ある投球を見せてくれる。

ゲームだからこそ可能になった設定が楽しい

人間30名、動物26名、妖怪14名の中からメンバーを選ぼう

登場する70名のキャラクター（選択できるのは60名）は、①スタミナ ②肩の力 ③右変化 ④左変化 ⑤打率 ⑥長打力 ⑦走力 ⑧守備力(エラー率)の８つのパラメーターによって、それぞれ個性を持っている。その他にも、草むらでも自由に動けたり、空を飛べたり、夜（３回以降ランダムでナイターになる）になると変身するなど特殊技能や特異体質が目白押し。全選手をついつい試してみたくなってしまうのだ。

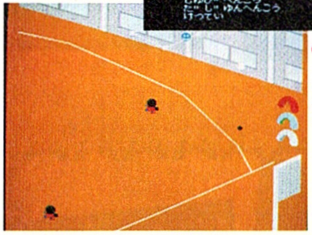
基本プレイもダイビングキャッチにタッチプレー、ピッチングにおいては遅い球、速い球、ヤマなりの球、ホップボールと多彩。幅広いプレイを楽しめる。



◀60名のキャラクターの中から10名の選手を選ぶ。人間だけでそろえるも良し、動物だけでそろえるも良し



▶選手を選んだあと、A～Zまでのチーム名選択。スタメン・守備・打順の変更もこの時行う



◀プレイ開始。ピッチャーは、左投げ、バサロ投法のこんこん。バッターはスイッチヒッターのすのーまんだ

投球フォーム６種類

全選手とも、下の６つの中から得意とするフォームを持っている。



スリングショット
実際のソフトボールで使われる、一般的な投げかた。



ウインドミル
腕を一回転させて投げる、実際でも正式な投げかた。



３回転投げ
腕を３回転させて投げる、実際では使われないが豪快な投法



バサロ投げ
後ろ向きから振り向きざまに投げる投法。背面からこの名がついたのか？



竜巻き投げ
水平に手を広げ、ハンマー投げのようにぐるぐる回って投げる投法



ムチウチ投げ
首をいろんな角度に変えて打者を惑わしながら投げる

グランドに合わせた選手セレクトが勝敗のカギをにぎる！

グランドは5＋1。あまぞねすスタヂアムはまだヒミツ

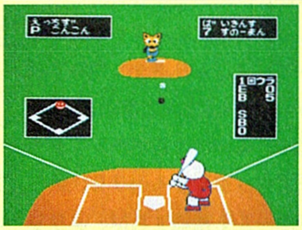
試合はすべて７イニング制。その他グランドによって多少ルールが違うけど、その都度ルールボードが出るので安心だ。それぞれのグランドの特徴をよくつかんで、登録選手も合わせて考えよう。

こうえんグランド



２番目に狭いグランド。レフト側の池、ライト側の砂場で個性を発揮できる選手を選ぼう。外野には障害物が多いのでゴロが抜けるとキツイ。

がっこうグランド



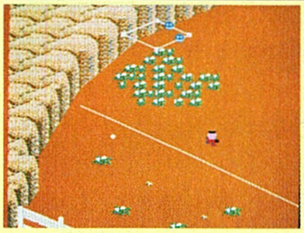
学校の校庭。外野が校舎で囲まれているので、グランド自体はあまり広くない。校舎の窓ガラスを割るとアウトになるので気をつけてね。

あきちグランド



最も狭く、ホームランの出やすいグランド。草むらが多いので、ここでの移動がポイントになりそう。岩や杭のデコボコにも要注意。

がんぺきグランド



ライト側の砂地、レフト側の草むらがポイント。レフト側の岸壁にボールが当たると、他のグランドのフェンスよりも大きくはねかえってくる。

みなみのしまグランド



最終戦で出現するあまぞねすスタヂアムに次ぐ広さ。フェンス、観客席もある本格的グランド。障害物もほとんどないので、リアルなプレイを。



／ジャレコ／9月29日／¥5600（税抜き）

OKKOTOSHI PUZZLE TONJAN !?

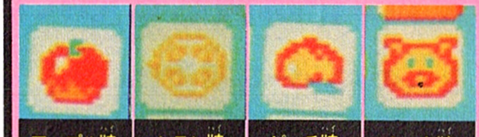
落っことしパズルとんじゃん!?



麻雀牌を使ったパズルゲームっていうと、あの名作「上海」を思い出す。「上海」が牌を積み上げてある3次元のパズルだとすると、「とんじゃん」は牌が並べられた2次元のパズルってことになる。ジャレコ初のFCパズルゲームは「上海」を越える…かな!?

▶フューチャー牌◀

このとんジャンには、麻雀にはないおもしろい牌があるんだ。ちょっとおかしな名前だよ。



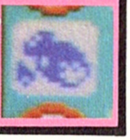
アップル牌	レモン牌	ピーチ牌	ミート牌
1000点	2000点	5000点	10000点

▶特殊牌◀

失牌　名前の通り、落とすと失敗してしまう。気いつけまひょ



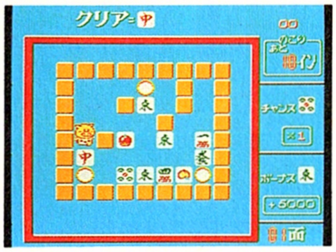
もう一牌　この牌を落とすと、インが1つ増えるぞ。ウィ～



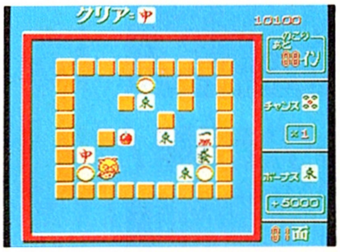
マージャン牌＋パズル＋ブタ＝とんじゃん!?

面クリだけじゃないぞ。フューチャー牌でボーナス獲得だっ！

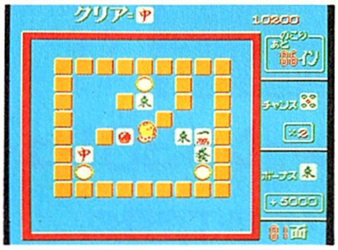
雀牌を使うといっても、「とんじゃん」は「上海」的な神経衰弱ゲームじゃないんだ。どちらかといえば、「倉庫番」的なゲーム。あらかじめ並べられた牌（荷物）をルールに従って指定された穴（場所）に落とす（動かす）ゲームなんだ。ただし「とんじゃん」は、ただ牌を落とすだけのゲームじゃない。各面で決められているクリア牌を規定の打数（牌を落とす回数）内に落とせばステージクリアなんだけど、それまでに落とした牌が得点として計算されるんだ。普通の牌の他にボーナス牌、フューチャー牌、特殊牌なんていうアイテムもあって、様々なボーナス（ゲームオーバーになっちゃうのもあるけど）が設定されている。パズルファンは注目だぞ！



◀クリア牌の中を穴へ落とせば終わり。でもあと10コまで落とせるから、点が2倍になるチャンス牌やボーナス牌も落としてね



◀それおれ一気に全部パーンチ!!ズドドンと一列穴の中へ落とすことができる。壁にぶつかるまで止まらないぞ——う



◀これが一マス分だけ牌を動かすプッシュ。パンチと同じで、一列全部動かせる。おちついてゆっくりプッシュプッシュネー

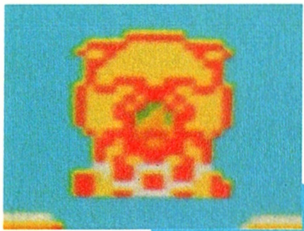
ブタに真珠ならぬブタに美少女!!

まさに美女と野獣!!あれっ？ブタさんて野獣だったかナ？

ユニークなキャラクターも「とんじゃん」の楽しさのひとつ。まず、マイキャラ（カーソル）のブタさんがおかしい。グーグーと寝たり、お茶を飲んだりと、いろんなことをしてくれる。別にカワイイわけじゃないんだけど、憎めないミョーな味をだしている。それから、各ステージのあい間に登場する女の子がカワイイ。〝ガンバッてね♡〟なんていわれると、その気になってしまうのだ。



▶面クリアごとに出てくる女の子のグラフィック。メッセージや、パスワードをおしえてくれるんだ。おとなしいフンイキがヨイヨイ



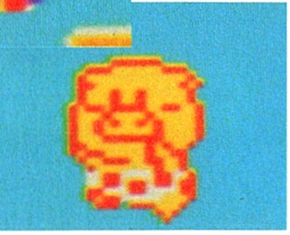
◀お茶をすするブタ君。ズズーッとでっかい音たてながら飲むコブ茶のおいしいことおいしいこと。うっジジくさー



▶ぼーっと立ってて、何かな?と思うとアッカンベーだって。コンニャロと思ったけど、憎めないなあ。コイツめ！



◀メガネをかけて本を読むブタ君。ポーズをかけると、いろんなことをしてくれるので、見てるだけでも楽しいよ



▶踊るブタ君。このフリだとたぶん、大東京音頭だと思う。けっして、常磐ハワイアンセンターのフラダンスじゃないぞ



◀そしてパスワードはナント8つの麻雀牌で表される。字よ り形の方が覚えやすいよね



▶女の子のグラフィックは、3面ごとに変わるのだ。黒髪の子とショートカットの子、あと金髪のおねーさんもいるぞ



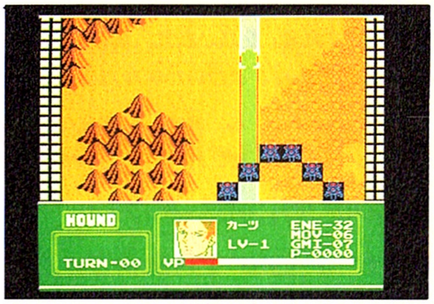
／バリエ／10月14日発売予定／¥5800(予、税抜き)



THE VENUS WARS

ヴィナス戦記

アニメ映画「ヴィナス戦記」のファミコン版だ。8人のキャラクターたちなど、原作のアニメ味（どんな味だ？）を生かしたグラフィック、それにシミュレーション性の中に、見事に溶けこんだアクション要素などなど、見どころがつまってるんだ。

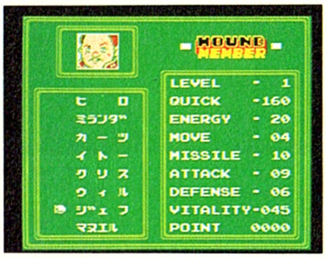


▲キャラクターたちは戦闘時に得るポイントによってレベルアップする。バイタリティを始めとするステータスが上がるワケだ

ハウンド隊員とともに母国を守りぬくんだ

8人のメンバーを駆使せよ！ SLGプラス3DSTG

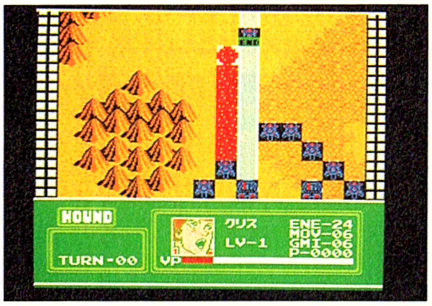
自国アフロディアをイシュタル軍より守るために、〝ハウント隊〟と呼ばれる8人組のバトルチームを率いて、首都イオシティを取り戻す。こんなバックストリートを持つ「ヴィナス戦記」、バトルシーンに、ちょっとしたアクション要素を持ったシミュレーションゲームなんだぜ。



◀ハウンド隊は全8名で構成されている。それぞれ特長があるのでチェックだ



◀シナリオが終わるごとに大佐が命令を下す。次なる使命は彼が常に示してくれるワケ

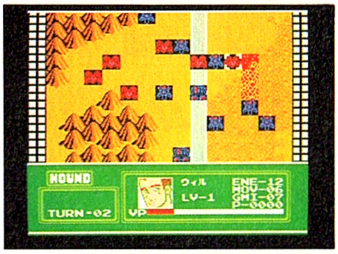


バトルシーンは3Dシューティングで展開！

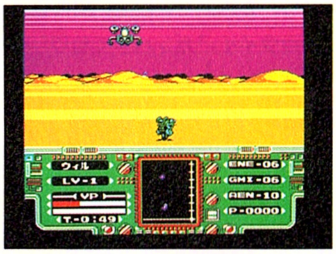
キャノンとミサイルで空陸の敵を全滅させよ！

マップシーンで、敵ユニットと重なると、当然のごとく戦闘が始まる。戦闘シーンは3Dシューティングだ。自分のマシンをコントロールしながら、敵軍の主力機を狙い撃つんだけど、敵にはいくつかのタイプがあるんだ。主に陸タイプと空中タイプの2つに分けられる。空中戦では苦労することになるだろう。

武器はキャノン砲とミサイルを使用する。ミサイルは敵めがけて飛んでいく、いわゆるホーミングタイプだ。ここで規定数の主力機をコワせば1ユニット破壊したことになる。



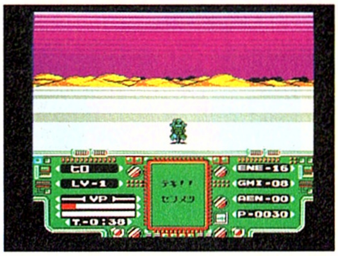
◀バトルは3D画面でのシューティング。レーダーがついているのが便利&親切



▶規定数の敵主力機をうち落とすと、1ユニットをつぶしたことになる



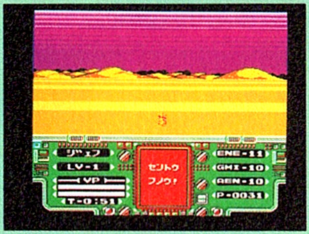
◀敵のユニット(赤)と自機(青)が重なると、バトルシーンへ突入する



◀バイタリティポイントが失くなると、逆に1ユニットが消える。なむあみだぶつ！

マップは15種類あるぞ！

アフロディアに平和をもたらさんとするこの戦いは、全15ヵ所（15マップ）で展開する。シンプルな平地での戦いから、山地、砂地など、足場のとてもとりにくい場所での戦闘までと、バリエーションあるバトルシーンが楽しめそう。また、1つのマップをクリアするごとにストーリーが用意されていて、次のシナリオのカギを握る情報を提供してくれることもある。広大なる自国をつき進め！



◀砂地や、林などでは移動力がおちる。フォーメーションの組み方を考えて動く

リュッター

■アテナ　■発売日未定
■価格未定■ディスク

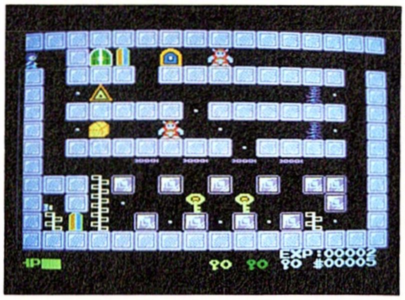
パズル的迷路を進み特大ボスと対決！のRPG

主人公が冒険するのはブロックが様々に組み合わされたパズル迷路。10数個のアイテムを手に入れ、行動範囲を広げて、5～12画面よりなる1ステージをスミからスミまで歩き回る。迷路にはうようよと敵がいるので、倒しながら進むことになる。アクション、てわけだ。戦闘によってキャラクターはレベルアップし、武器や防具を見つけてパワーアップ、とここではRPG性が見られる。成長を重ね、迷宮内に捕らわれた人質を何人か助け出すといよいよボスキャラとの対決だ。ボスはどいつも超特大！　画面の半分以上の大きさなんて奴もいるぞ。うむむ、手強い。

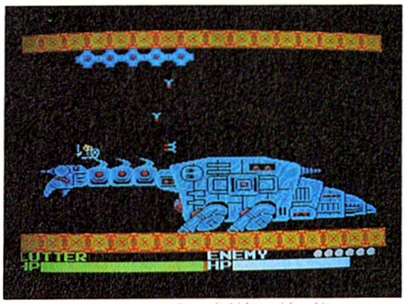
細かい頭脳プレイとアクションテクニック。この絶妙なバランスを味わってみては？



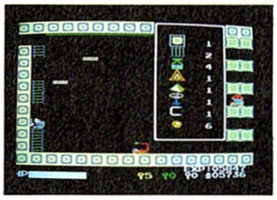
◀迷宮内には敵がイッパイ。戦いはさけて通れないのだ



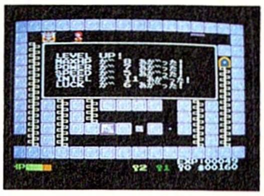
◀カギやトライアングルなどのアイテムをビシバシと集めていく。他にもハシゴや体力回復アイテムもあり



▲こーんなバカデカイ奴が画面内を動き回ってしまう。こりゃもう大苦戦！



◀アイテムをセレクトして要所要所で使っていかねばならない。例えばここってハシゴがないとツラそうだよね



▶経験値を得て、レベルアップを重ねていく。武器や防具も身につけて成長。たくましくなっていく少年を見るのは気持ちがいい

寺尾のどすこい大相撲

■ジャレコ■11月発売予定
■価格未定■カセット

相撲RPGもある。がぶり寄りで横綱を目指せ！

ジャレコから、またまた新しいスポーツゲームの登場だ。それも、今までの"燃えろ!"シリーズや"ビッグチャレンジ"シリーズとは、一味違ったユニークなスタイルでのお出ましなのだ。

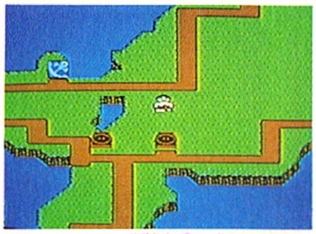
ゲームモードは、昇進編、日本一周編、対戦の3種類。昇進編は、野球ゲームでいうところのペナントモード。各場所、十五番ずつ戦い、番付を上げて横綱を目指す。白星を上げて体力ポイントと技ポイントを獲得し、そのポイントを振りわけることで自分ごのみの力士に育てていくのだ。対戦編は、力士4人のチームを組んで行う、部屋対抗のトーナメント戦。そして、日本一周編が相撲RPGだ。ゲームフィールドは日本地図。プレイヤーは、フィールド上で出会う敵キャラと勝負しながら、全国の"場所"を巡り、全国制覇を目指すのだ。もちろん、敵キャラとの戦闘は、相撲で勝負。フィールド上の移動は、地上を歩くだけじゃなくて、海上を船でいくこともできるぞ。海上では海賊まで出現するのだ。昇進編と日本一周編はパスワードでセーブ可能。行司のカケ声は音声合成。実際にはありえないウルトラ技なんてのも設定されている。相撲ファンは期待なのだ。



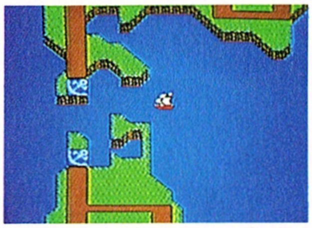
▲育て方によって、力士によって、使える技は違ってくるぞ



▲対戦編では、この中から自分の部屋(チーム)を選んでトーナメントを戦う



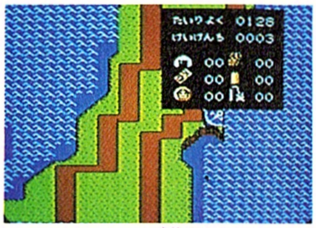
▲フィールドは日本地図。土俵が各地の"場所"をあらわしている



▲海上は船で移動。船はイカリ印の港でしか乗り降りできない



▲重そうな(?)敵キャラと出会ったぞ。君なら戦う？　それとも逃げる？



▲どんなアイテムが登場することやら？オニギリは当然、食料かね

ドラゴンボール3★悟空伝★

■バンダイ　■10月下旬発売予定
■¥6800(予・税抜き)　■カセット

出るぞ！その名も悟空伝!!

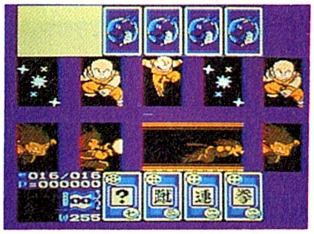
カードを使ったゲームシステムで人気を呼んだ、「ドラゴンボール大魔王復活」。

そのシステムを使って、また悟空が君達の前に姿を現すぞ。ストーリーは、前作の続編じゃなく、悟空の小さい頃から始まるんだ。天下一武道会に優勝するのが悟空の目的だったが、ある日突然ピッコロ大魔王によって消滅させられてしまった。天下一武道会を復活するため、悟空はドラゴンボールを集める。というのが今回のストーリーだ。

前作にくらべ、今回はアドベンチャー画面が少なくなっていて、戦闘シーンを中心にゲームが進行していくんだ。その戦闘シーンもいくつか改良されていて、技のバリエーションや、1コマ内のアニメーションも多くなっている。技によっては、2コマ分以上のワイドスクリーンで表現されるシーンもあり、スムーズなバトルが展開されるんだ。移動マップ面は、前作よりも道が多く選択でき、プレイヤーによって悟空の成長やストーリーが変わってくるんだ。イベントなども設定してあるので、運まかせな部分がなくなって、作戦性が立てやすくなっているぞ。ファン必携のソフトになりそうだね。



▲ちょっと見づらいけど、画面左下にあるハートは生命力。その下は経験値だ。巻物の数字は今のレベルね



▲クリリンとのバトルシーン！見ての通り、コマが1つワイドになっているのがわかるかな？



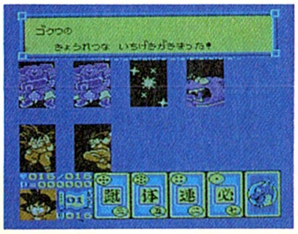
▲敵とのバトル!!1コマ1コマの動きがとてもなめらかで、目を見張るシーンが次々と出てくるのだ



▲カードの左上の星の数は攻撃力、右下の漢字は防御力を表している。より複雑な戦闘が可能だ



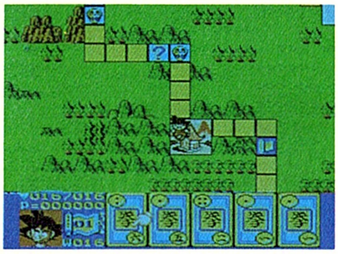
▲亀仙人のところでバリバリ修業だ！クリリンも仲間になったし、これからどんどん強くなるぞ



▲悟空のグラフィックも、進むにつれ変わってたくましくなる！早くプレイしてみたいね



◀ドラゴンボールの始まり始まりーっ！君が悟空となって物語を進めていこう！



◀移動マップ面は、カードの左上にあるドラゴンボールの星の数だけ進めるよ

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

ソフトはっしぇんごしゃくえん時代の到来！

なんと、8500円。はっしぇんごしゃくえん……。

それってもしかしてドラクエⅣの予定価格のことでしょ。

うむ、ほぼ8500円で決定したようじゃ。ま、4メガソフトではあることだし、内容から考えてもそう不当ではないとは思うのだが……。

でもさ、ナムコクラシックなんか4メガだったけど、もっと安かったじゃない。レーザーディスクやビデオソフトよりも高いって……ちょっとお小使いのこと考えるとつらいよね。

とにかく、今、ファミコンのソフトで4メガのものを作ろうとすると、どうしても8000円台になってしまうのは仕方ないらしい。それより気になるのは、今後は4メガソフトがTVゲーム界の主流になってきそうだということ……。PCエンジンにしても、メガドライブにしても、4メガソフトが主流になってきそうなのじゃ。いわゆる、ゲームソフト8500円時代が到来しそうなんだな。

スーパーファミコンのゲームソフトって、そのあたりの容量はどうなってんの。

やはり、4メガが基準となるじゃろうて。しかしだ、メーカーサイドは価格設定に対して慎重になってほしいな。容量さえ増やせば必ず面白くなるってわけでもないし、ねっ。高くてもそれなりの中味があればいいけど、そうとばかりはいっておれないというのが現状。さらに、安くて簡単に遊べて……といったテトリスのようなゲームだって必要とされているんだから……。

そりゃいえてる。で、てなことでソロソロ下げのお話しに入りたいんだけど。

じゃあ、「MOTHER 2」のお話な。そのエンディングシーンには次号へ続くというメッセージがあるらしいのだが、現在のところ具体的内容は決まっていない。すべては糸井さんの頭の中に入っている。また一説によれば、○○さんや△△君も製作に加わるんだそうだ。

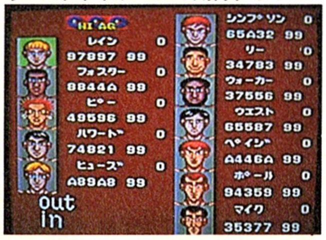
PC Engine CLUB HOTNEWS編

USAプロバスケットボール

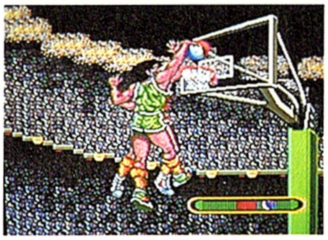
■エイコム■11月発売予定
■¥5600(税抜き)■Hu-CARD

アメリカのプロバスケットって本当に迫力がある。日本のバスケットとはちょっと違うよね。そんなアメリカンバスケットの迫力をそのままパックしたようなゲームの登場だ。スピーディーな選手の動き、アニメ処理されたダンクシュート、フリースロー。エンジン初のバスケットゲームに期待するのだ。





▲自分のチームの中からスタメンを選ぶ



▲ダンクシュート! 迫力なのだ

コズミックファンタジー

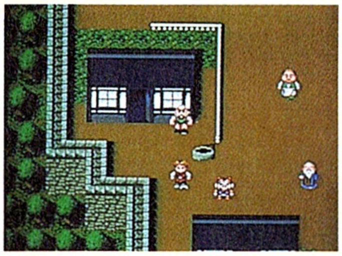
■日本レーザーソフト■11月下旬発売
■価格未定■CD-ROM

主人公、ユウはコズミックハンター。コズミックハンターっていうのは銀河系星間をまたにかける情報収集や戦闘のエキスパートたちのことなんだ。ユウは任務のため、惑星ノーグへと飛んだが、大気圏突入直後、謎の戦闘機の一団による攻撃を受け、不時着を余儀なくされた。ユウを攻撃した戦闘機とは一体何者なのか!?

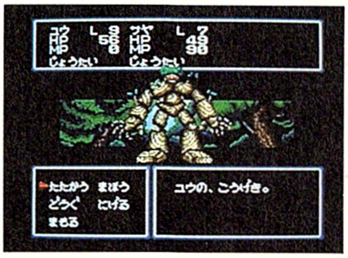
緑豊かなノーグを舞台にコズミックハンター、ユウの冒険が始まる。



▲主人公ユウの愛機はアルジャーノン、中型宇宙艇。思考型コンピュータを中枢に備えている。女の子はサヤ、冒険のパートナー



▲基本はオーソドックスなRPGなのだ



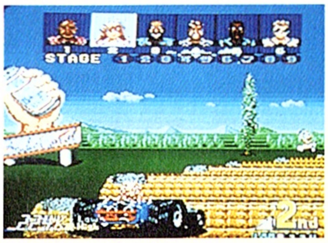
▲モンスターグラフィックがよい

パワードリフト

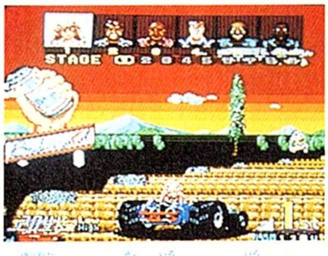
■アスミック■発売日未定■価格未定■Hu-CARD



アーケードでおなじみのドライビングアクションゲーム「パワードリフト」。今回は、エンジン版最新画面&情報による第2報であります。では、さっそく。エンジン版のコースパターンは10種。エクストラステージも移植決定! ドライバーキャラは12人。さらに、あの「3,2,1,GO!」「ファイナルラップ!」などの音声合成もしっかりと再現されることになった。



▲時間設定は昼、夕方、夜の3パターン



▲夕方になると空の色はあかね色になる

▲ドライバーキャラは、この12人の中から選べるのだ。人種、性別、いろいろ揃っております





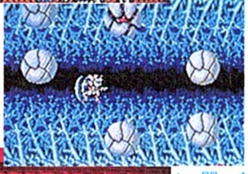
▲時間設定だけでなく、ロケーションもバラエティー豊か。夜景を見ながら…なんていってたら勝てないけどね

ヘビーユニット

■タイトー■発売日未定■価格未定■Hu-CARD



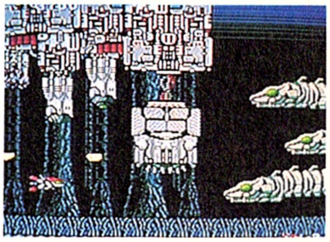
◀これは、ボスじゃないぞ。こんなデカキャラが次々出てくる



▶カタイ敵に囲まれた! 体を開いた時がチャーンス!!

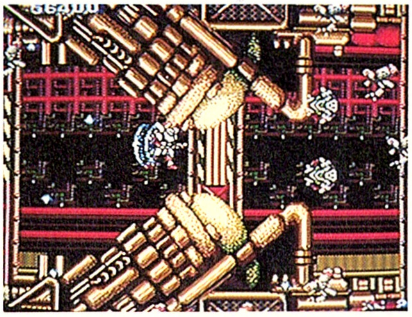


◀ヘビーユニット戦闘機形態だ。これだとここはちとツライ



▲1面の最初なのに、こんなに敵キャラが…

21世紀初頭、人類初の植民星ル・タウは、入植以来の危機にさらされていた。機械的改造を施された生物たち…いわば生体機動兵器ともいうべき"敵"が植民都市への攻撃を開始したのだ。というのが、「ヘビーユニット」のプロローグ。そして、この敵にただ1機で立ち向う謎の機動メカが"ヘビーユニット"ってわけなのだ。



アーケードゲームからの移植だから知っている人もいると思うけど、ゲームスタイルは、横スクロールのシューティングゲーム。マイキャラは、トランスフォーム(ロボット⇄戦闘機に変形)する。パワーアップがとってもハデだぞ。

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月				
21日	Ⓒ	武田信玄2	ホット・ビイ	¥6800
25日	Ⓒ	レーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	¥5900
25日	Ⓒ	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
25日	Ⓒ	ロボコップ	データイースト	¥5800
下旬	Ⓒ	マハラジャ	サン電子	¥6200
9月				
1日	Ⓒ	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
14日	Ⓒ	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
14日	Ⓒ	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
19日	Ⓒ	マルサの女	カプコン	¥5900
20日	Ⓒ	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	¥5900
22日	Ⓒ	中華大仙	タイトー	¥5800
23日	Ⓒ	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
29日	Ⓒ	明治維新	ユース	¥6200
29日	Ⓒ	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
29日	Ⓒ	ツインビー3	コナミ	¥5500
29日	Ⓒ	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
中旬	Ⓒ	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
下旬	Ⓓ	かっとび童児	パック・イン・ビデオ	¥3500
下旬	Ⓒ	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500(予)
10月				
13日	Ⓒ	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
14日	Ⓒ	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
上旬	Ⓒ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
中旬	Ⓒ	メジャーリーグ	アイレム	¥6000
19日	Ⓒ	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
下旬	Ⓒ	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
下旬	Ⓒ	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800(予)
	Ⓒ	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
	Ⓒ	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
11月				
上旬	Ⓒ	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
上旬	Ⓒ	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
中旬	Ⓒ	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
下旬	Ⓒ	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
下旬	Ⓒ	ホステージ	ケムコ	¥5900
下旬	Ⓒ	コンフリクト	ビック東海	未定
下旬	Ⓒ	V' BALL	テクノスジャパン	未定
下旬	Ⓒ	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500
	Ⓒ	アバドックス	ナツメ	¥5800
	Ⓒ	麻雀大会	光栄	¥7800
	Ⓒ	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	未定
	Ⓒ	トップガン デュアルファイターズ	コナミ	未定
12月				
12日	Ⓒ	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
上旬	Ⓒ	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
上旬	Ⓒ	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
中旬	Ⓒ	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500(予)
中旬	Ⓒ	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
下旬	Ⓒ	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
下旬	Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	Ⓒ	イメージファイト	アイレム	¥6500
下旬	Ⓒ	バットマン	サン電子	未定
	Ⓒ	道～タオ～	バップ	¥5500
	Ⓒ	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500
	Ⓒ	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	Ⓒ	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900(予)
	Ⓒ	いただきストリート	アスキー	¥6500
	Ⓒ	東風	ナツメ	¥5800
	Ⓒ	迷宮島	アイレム	¥5800
	Ⓒ	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
	Ⓒ	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	Ⓒ	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
	Ⓒ	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	¥5900(予)
	Ⓒ	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
	Ⓒ	神仙伝	アイレム	未定
	Ⓒ	双截龍II	テクノスジャパン	未定
1月				
	Ⓒ	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	¥8500(予)
	Ⓒ	キャットランナー	ケムコ	未定
発売日未定				
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	Ⓒ	アーコン	BPS	未定
	Ⓒ	妖怪大戦(仮)	ホット・ビイ	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	Ⓒ	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	デービーソフト	未定
	Ⓒ	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	Ⓒ	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	プレジデントの選択	ホット・ビイ	¥9800(予)
	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥5900
	Ⓒ	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	Ⓒ	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビイ	未定
	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	未定
	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
	Ⓓ	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	Ⓓ	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	Ⓒ	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	Ⓒ	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	Ⓒ	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	Ⓒ	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	Ⓒ	キテレツ大百科	エポック社	未定
	Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	Ⓒ	激突四駆バトル(仮)	アイレム	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
	Ⓒ	星霊狩り	ハドソン	未定
	Ⓒ	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	Ⓒ	クオーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	Ⓒ	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	Ⓒ	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	Ⓒ	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	Ⓒ	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	Ⓒ	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	¥6200(予)
	Ⓒ	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500
	Ⓒ	おそ松くん	バンダイ	未定
	Ⓒ	ドラゴンボールIII 悟空伝	バンダイ	未定
	Ⓒ	ダックテール	カプコン	未定
	Ⓒ	名門多古西応援団	アスミック	未定
	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	未定
	Ⓒ	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	チェイスIHQ	タイトー	未定
	Ⓒ	フリップル	タイトー	未定
	Ⓒ	スーパーラグビー	T.S.S	未定
	Ⓒ	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	Ⓒ	ゴルフッ子オープン	タイトー	未定
	Ⓒ	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
	Ⓒ	イースII	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	バット・バット・ゴルフ		
書きかえ中	ピンボール		
書きかえ中	フェアリーテイル		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)		
9月8日	ハッカー		

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名		
9月1日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3090※
9月5日	ミッキーマウス	ケムコ	¥2980※
9月20日	モトクロスマニアックス	コナミ	¥2900※
9月21日	ハイパーロードランナー(仮)	バンダイ	¥2800※
10月18日	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2980※
10月27日	ドラキュラ伝説	コナミ	¥3300※
10月	シーサイドバレー	トンキンハウス	¥2980※
11月10日(予)	パズルボーイ	アトラス	¥2980※
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	未定
12月	魔界塔士SA・GA	スクウェア	未定
12月	海戦ゲーム(仮)	ユース	未定
12月	五目ならべ(仮)	トーワチキ	¥2900
12月	アスミックくんワールド(仮)	アスミック	未定
12月	SELECTION	ケムコ	未定
未定	デスボール	ケムコ	未定
未定	ロックンチェイス	データイースト	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ゴルフ	任天堂	未定
未定	将棋(仮)	セタ	未定
未定	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	未定
未定	[illegible](仮)	ジャレコ	未定
未定	ベースボールキッド(仮)	ジャレコ	未定
未定	ウォーリア(仮)	エポック社	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	チャンピオンシップボーリング(仮)	アテナ	未定
未定	レッドアリーマ～魔界村外伝	カプコン	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
8月25日	F1ドリーム	NECアベニュー	¥5400
8月31日	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
8月下旬	ロックオン	ビッグクラブ	¥6700
9月1日	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	データイースト	¥6500
9月8日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月8日	オーダイン	ナムコ	¥6800
9月15日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
9月中旬	獣王記(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
9月下旬	獣王記	NECアベニュー	¥6800
9月下旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800
9月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500
10月中旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
10月下旬	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6750
10月	竜の子ファイター	トンキンハウス	¥5600
10月	麻雀学園	フェイス	未定
11月10日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月上旬	MR.HELIの大冒険	アイレム	¥6700(予)
11月中旬	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
11月中旬	ブルファイト	クリーム	¥6300
11月下旬	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800
11月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月下旬	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
11月	アーディス	アスク講談社	未定
12月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
12月	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月	忍	アスミック	¥6800
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
12月	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
12月	アトミックロボキット	UPL	未定
12月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
12月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
12月	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
12月	ガイフレーム	メサイヤ	未定
12月	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	未定
12月	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースⅠ・Ⅱ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	源平討魔伝	ナムコ	未定
未定	ゼビウスⅡ(仮)	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村	NECアベニュー	未定
未定	謎のマスカレード	メサイヤ	未定
未定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	未定
未定	スーパーバレーボール(仮)	ビデオシステム	未定
未定	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	ドラえもん 迷宮大作戦	ハドソン	未定
未定	ヘビーユニット	タイトー	未定
未定	パワードリフト	アスミック	未定
未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
未定	シティハンター	サン電子	¥6300
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	PC原人	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月9日	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000
9月上旬	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800
9月下旬	スーパー・ハイドライド	アスミック	¥7900
10月中旬	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
10月	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月	ランボーⅢ	セガ	¥5500
11月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
11月	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
11月	孔雀王Ⅱ	セガ	未定
12月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥5500
12月	ソーサリアン	セガ	未定
12月	スーパー忍	セガ	¥6000
12月	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
12月	エアダイバー	アスミック	未定
来春	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーⅡ	電波新聞社	未定
未定	倉庫番	メサイヤ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ココナッツジャパンで開発中の「パチ夫くん3(仮)」は、パチ夫くんの息子が登場する。ゲームは、従来のパチ夫くんシリーズの発展型で、パチンコシミュレーション+ストーリーで構成されるみたいだけど、マイキャラを〝パチ夫くん〟〝パチ夫くんの奥さん〟〝パチ夫くんの息子〟〝パチンコ大魔王〟の4人の中から選べる予定。それぞれ個性があって、〝打ち方〟も違ってくるらしいから、状況に応じて使いわけることになるみたい。発売は来春以降になる。それから、もうひとつ。ゲームボーイ用ソフト「カードゲーム(仮)」は、カード(トランプ)ゲームのシミュレーション。ポーカー、ブラックジャックなど、4種類のゲームが楽しめる。

●日本テレネットのCD-ROMゲーム第4弾は、アクションゲームの予定。発売は年末になるらしい。

●サン電子では、PCエンジン用にキャラクターゲームを開発中。タイトルなど詳細は次号でお知らせできる予定。

●メサイヤからメガ・ドライブ用ソフト「倉庫番」の発売が決定。2Mの容量を使ってどんな「倉庫番」を見せてくれるか今から楽しみです。

●エポック社のゲームボーイ用ソフト第1弾「ウォーリア(仮)」は、パズル要素の強い、面クリタイプのアクションゲームです。約60面あり、2人プレイ対戦用に通信ケーブル対応のソフトです。

CALENDAR 8/18〜9/1

日付	予定
8/18(金)	ファミコン必勝本Vol.17発売
19(土)	
20(日)	
21(月)	Ⓒ武田信玄2(ホット・ビイ)発売
22(火)	
23(水)	
24(木)	
25(金)	Ⓒレーサーミニ四駆(コナミ)発売 ⒸキャプテンED(CBSソニー)発売 Ⓒロボコップ(データイースト) PCF1ドリーム(NECアベニュー)発売
26(土)	
27(日)	
28(月)	
29(火)	
30(水)	
31(木)	
9/1(金)	ファミコン必勝本Vol.18発売 Ⓒ激闘プロレス(テクモ)発売 PCならず者戦闘部隊BLOODY WOLF(データイースト)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表します。

あっという間に夏休みも折り返し点を過ぎ、始業式が一日一日と近づいてきました。まさかとは思うけど、宿題ドッサリ残ってるなんてことはないでしょうね。あと2週間のがんばりで、明るい顔の始業式を迎えられるようにしましょうね。



各界著名人100人に聞いた、「スーパーファミコン大予想」。「激闘プロレス」をレスラーごとに大紹介。その他、話題のゲーム「ツインビー3」「ウルティマ〜聖者への道〜」も登場。また、新企画や新コーナーもぐ〜んと増えたファミコン必勝本、次号Vol.18は……

9/1 金曜日発売

●定価260円(税込み)

オールカラー

編集後記

しかし今号はハードだった。やらなきゃいけないこと、やりたいこと、いっぱいあるしね。といいつつこれ書いたら夏休みだもーん(笑)手塚くん、松山くんと遊んできます。(井)

今年の夏は、やっぱりどこへもいけないような気がしてきた…トホッ。盆休みも東京の空の下かね。話、変わるけど、盆と正月は東京でも星が良く見えるんだよね。(ハルク)

お盆。先祖供養と交通渋滞のシーズンと日本では相場が決まっています。先祖供養には使えませんが、渋滞とゲームボーイってとてもよく似合うと思う。当り前だけどね。(ヒラ坊)

突然のサイレン。雷が轟いた。マンションの1階はあっという間に床上浸水。電気が止まった。翌日2階の私の部屋も溶けた氷で床上浸水。悪夢のような真夏の一夜。(マッキー)

ちょっと旅行に出かけてきます。今回の旅行の一番の楽しみは、おいしいものをたくさんたべることです。やっぱ旅行は㋟のつく外国ですね。(高城)

ファミコン必勝本 9月1日号 Vol.17

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北圃政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 大堀康祐 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 根本康弘 作山哲広
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

1989年9月1日号
定価260円(税込み)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電話 (編集部)03-239-0237 (営業部)東京03-234-4621・大阪06-204-1966 名古屋052-201-4181
印刷所 株式会社光村原色版印刷所

雑誌コード 27801-9 1
Printed in Japan

PC Engine EXCITING WORLD

NEC

電脳細胞に感応するぞ!!

戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し!

弁慶外伝
べんけい がいでん

サン電子

©SUN SOFT

8月末 発売予定

希望小売価格未定

話題のRPG登場! 今こそ魔界の血を燃やせ。弁慶を越えるのは君だ。



Naxat Open
ナグザットオープン

ナグザット

©1989 NAXAT SOFT

好評発売中

希望小売価格6,300円
(税別)

全コース全面スクロール!! ハンデ設定やクラブ選択もできる究極ゴルフゲームの開幕だ!



ワンダーモモ

ナムコ

©1987 1989 NAMCO LTD.

好評発売中

希望小売価格5,200円
(税別)



人気のアクション舞台劇の登場だ! こんどはモモに部屋でゆっくり会えるぞ。

麻雀学園 東間宗四郎登場
マージャンがくえん とうまそうしろうとうじょう

フェイス

©1989 FACE

発売日未定

希望小売価格7,980円
(税別)



学園モードと全国モードが楽しめる究極の麻雀ゲーム。すご腕の雀士が待ってるぞ!

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ヒューマン

©HUMAN

好評発売中

希望小売価格6,300円
(税別)



格闘技の祭典、ここに開幕! キミのあやつるレスラーは、世界最強の座につけるか!?



ネクロスの要塞
ネクロスのようさい

アスク講談社

©LAD・R

発売日未定

希望小売価格未定

あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場! もう見逃せないぞ!!



HYPER DYNE SIDE ARMS
サイドアーム

NECアベニュー

©NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM

好評発売中

希望小売価格5,400円
(税別)

噂のシューティングゲームを完全移植! 手ごわい敵を倒して緑の地球をとりもどせ!

PAC-LAND
パックランド

ナムコ

©1987 1989 NAMCO LTD.

好評発売中

希望小売価格 5,200円
(税別)

ナムコの秘蔵っ子、遂に登場! フェアリーランドへ妖精を送り届けるのは君だ!



THE NINJA WARRIORS
ニンジャウォーリアーズ

タイトー

©TAITO CORP. 1989

好評発売中

希望小売価格 6,200円
(税別)

殺人マシーンを操り魔王バングラーを倒すのだ! 自慢のデカキャラがキミを待っている。



ソフト情報、まんかい/まるごとPCエンジン番組だ!

大竹まことの ただいま! PCランド

テレビ東京毎週火曜日 18:00~18:25
他全国24局で放送。

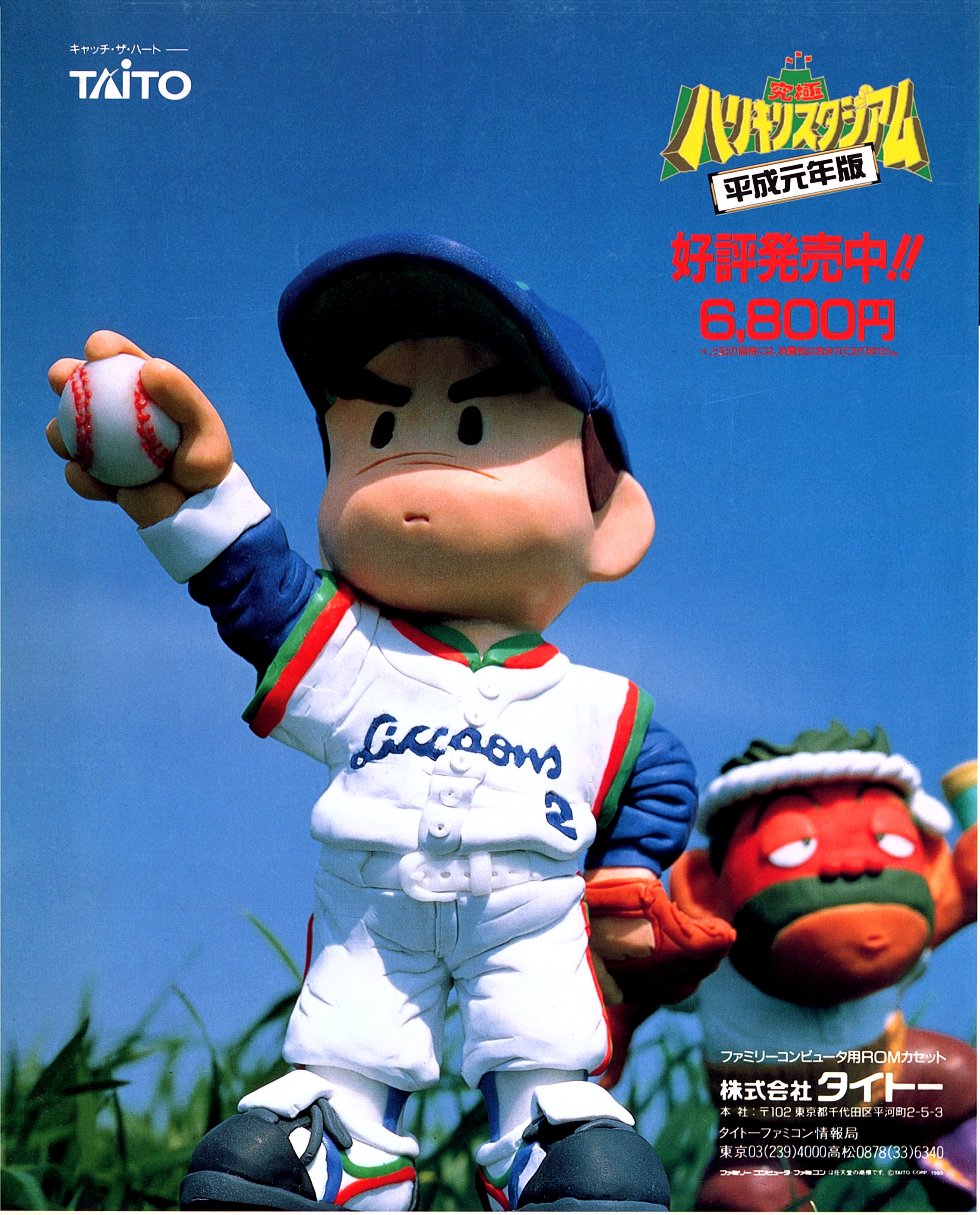
●放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。



ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
(税別)

HE system

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
9月1日号
1989年9月1日発行
第4巻第17号（通巻78号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円（本体252円）

ⒸJICC出版局 1989 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-9/1